

百变古风美少女素描技法

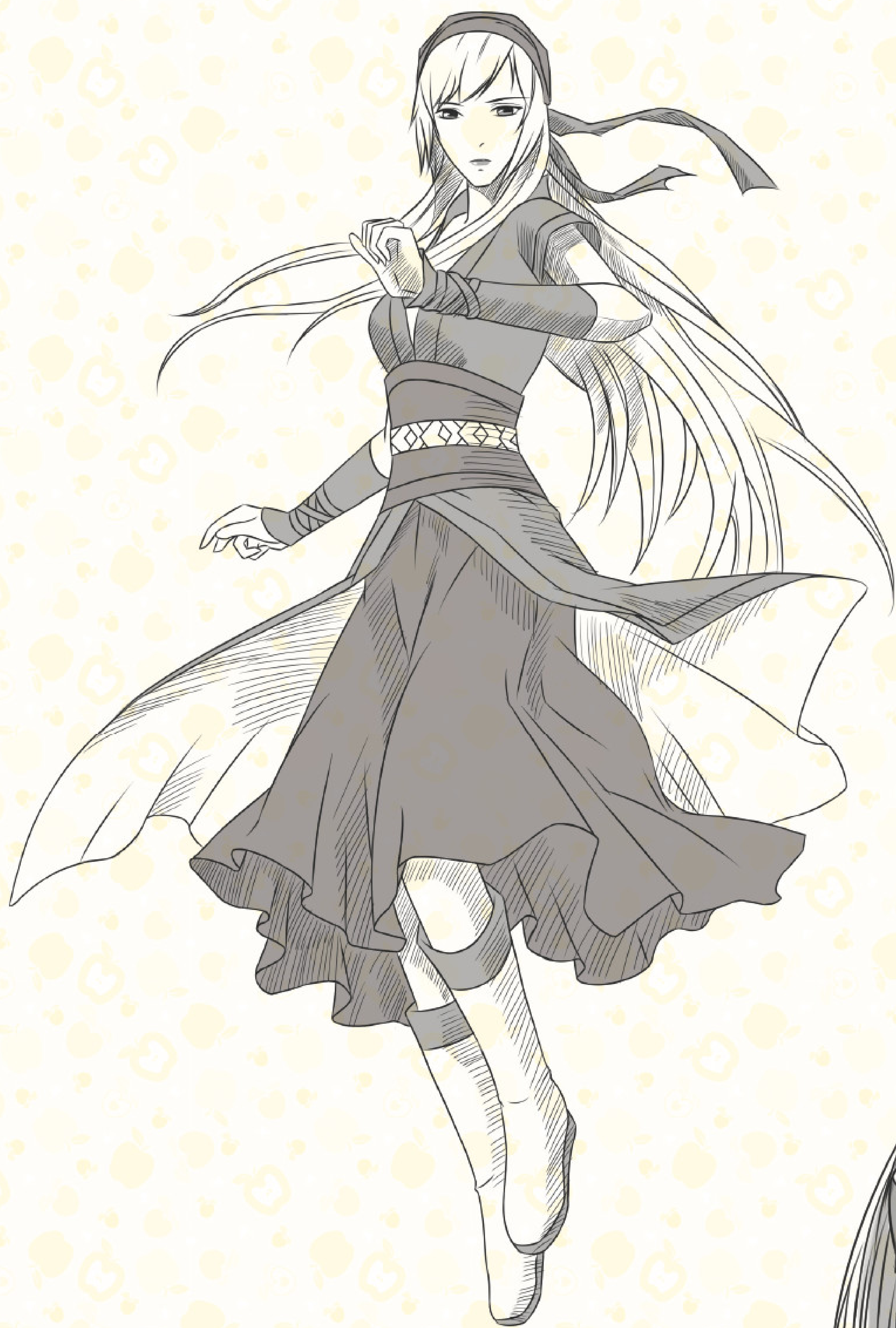
零点动漫◎编著

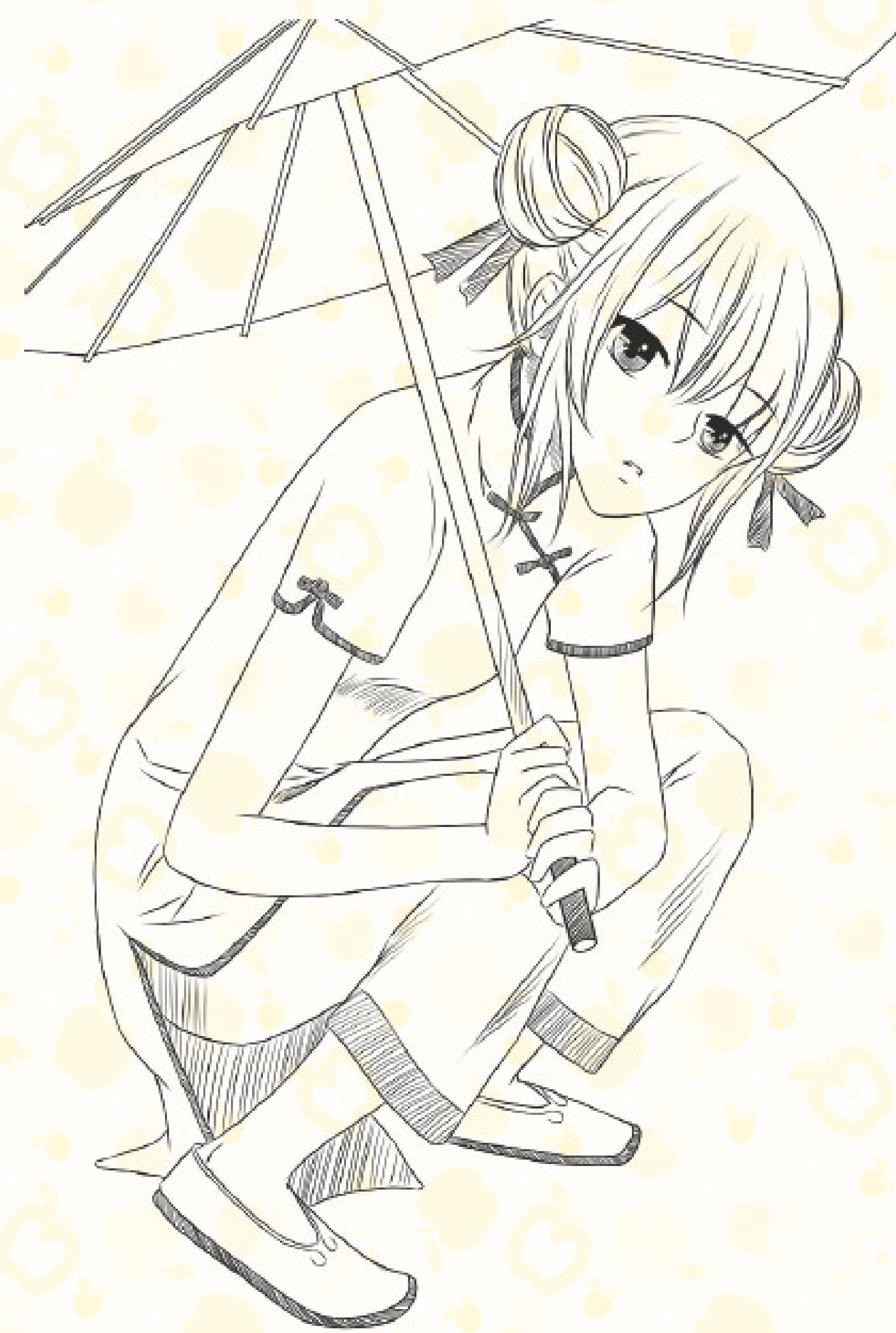
- 4 种表情神态设计
- 6 种头部角度展示
- 10 种动作姿势绘制
- 10 种体型表现
- 10 种发饰设计表现
- 11 种服装配饰表现
- 12 种简化表情展示
- 1100 多张图片全程图解

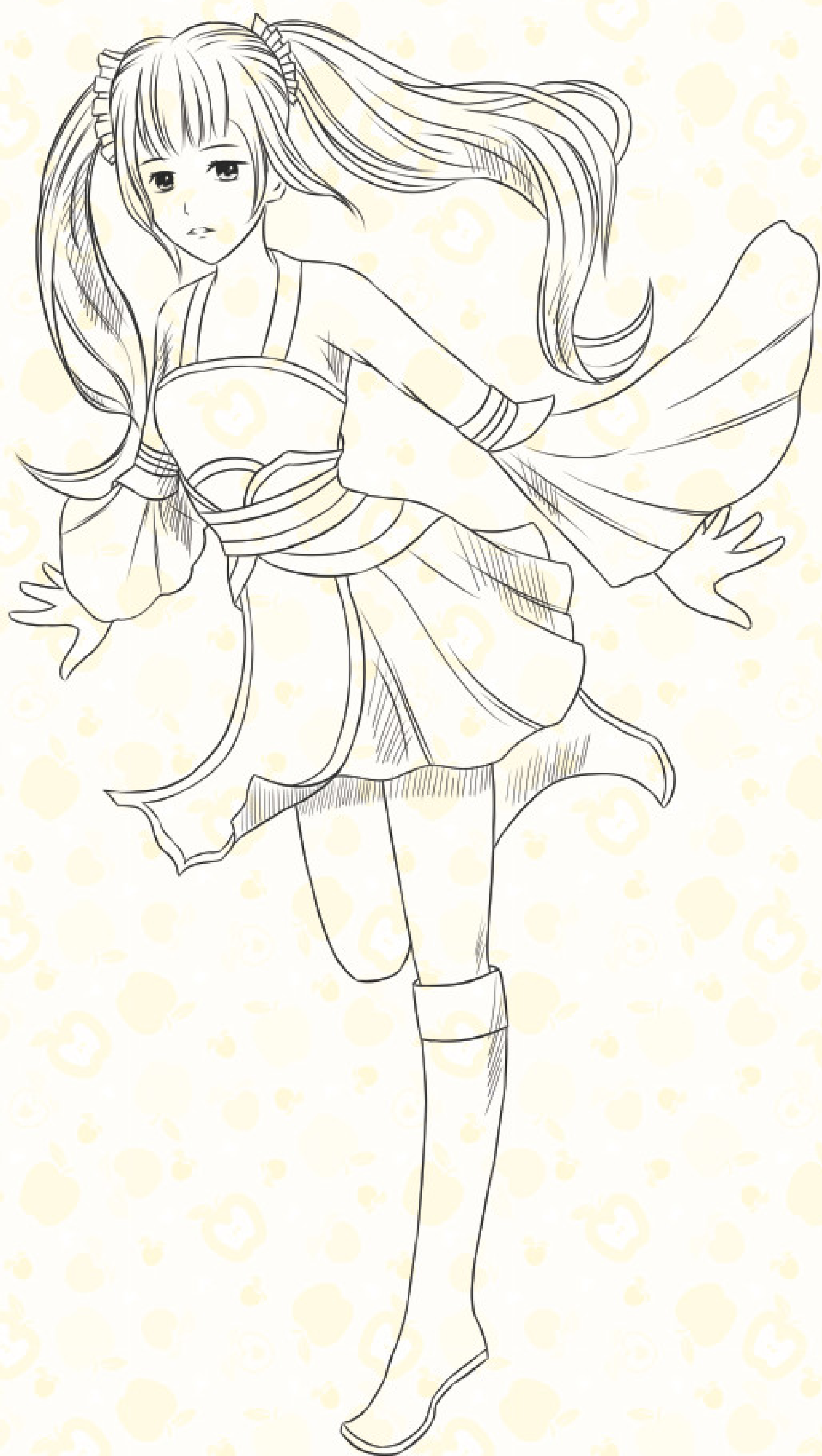
从零开始 » 百例演练 » 掌握百变技法

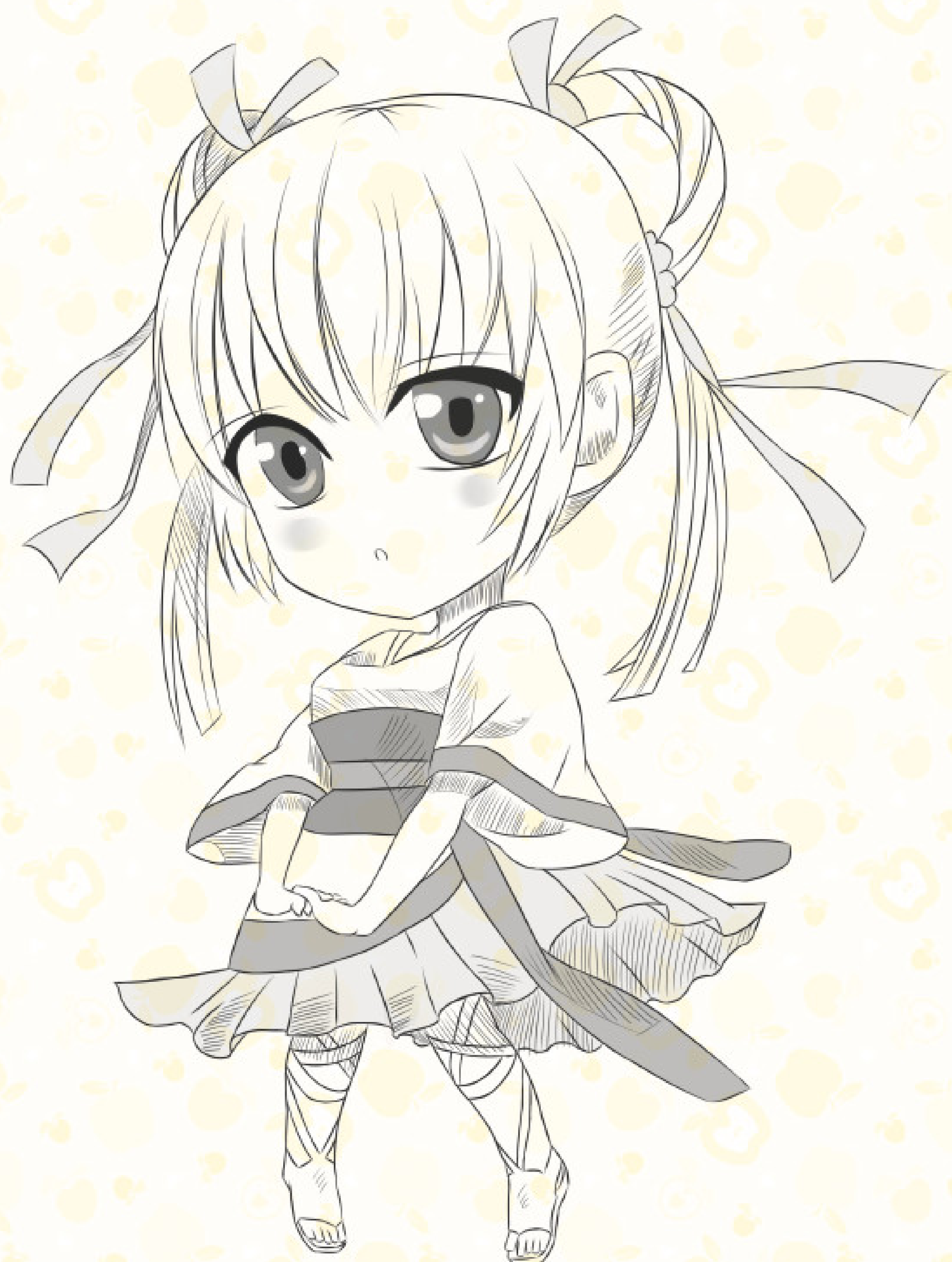
全程图解 » 轻松学习 » 成为漫画达人

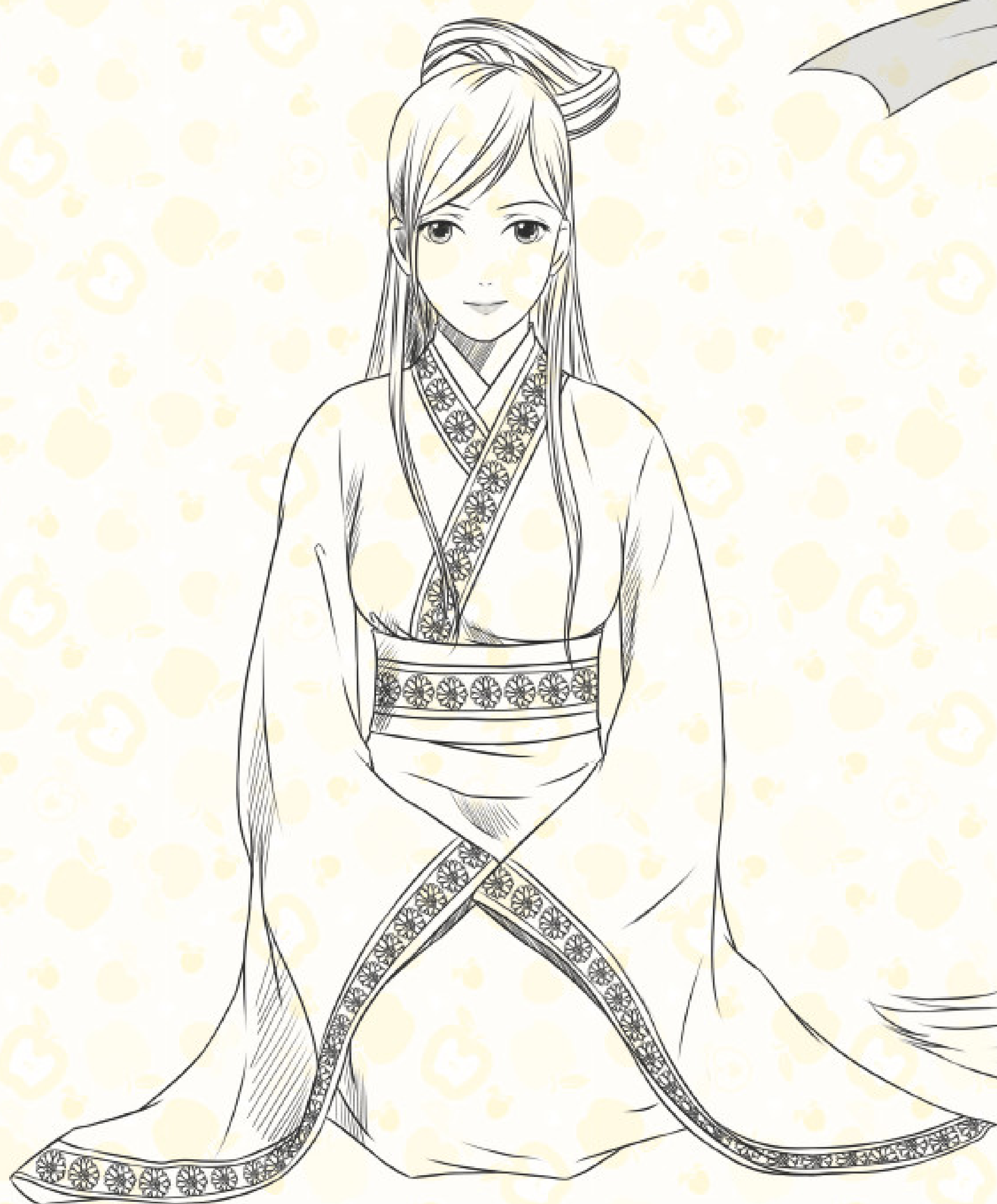
清華大學出版社



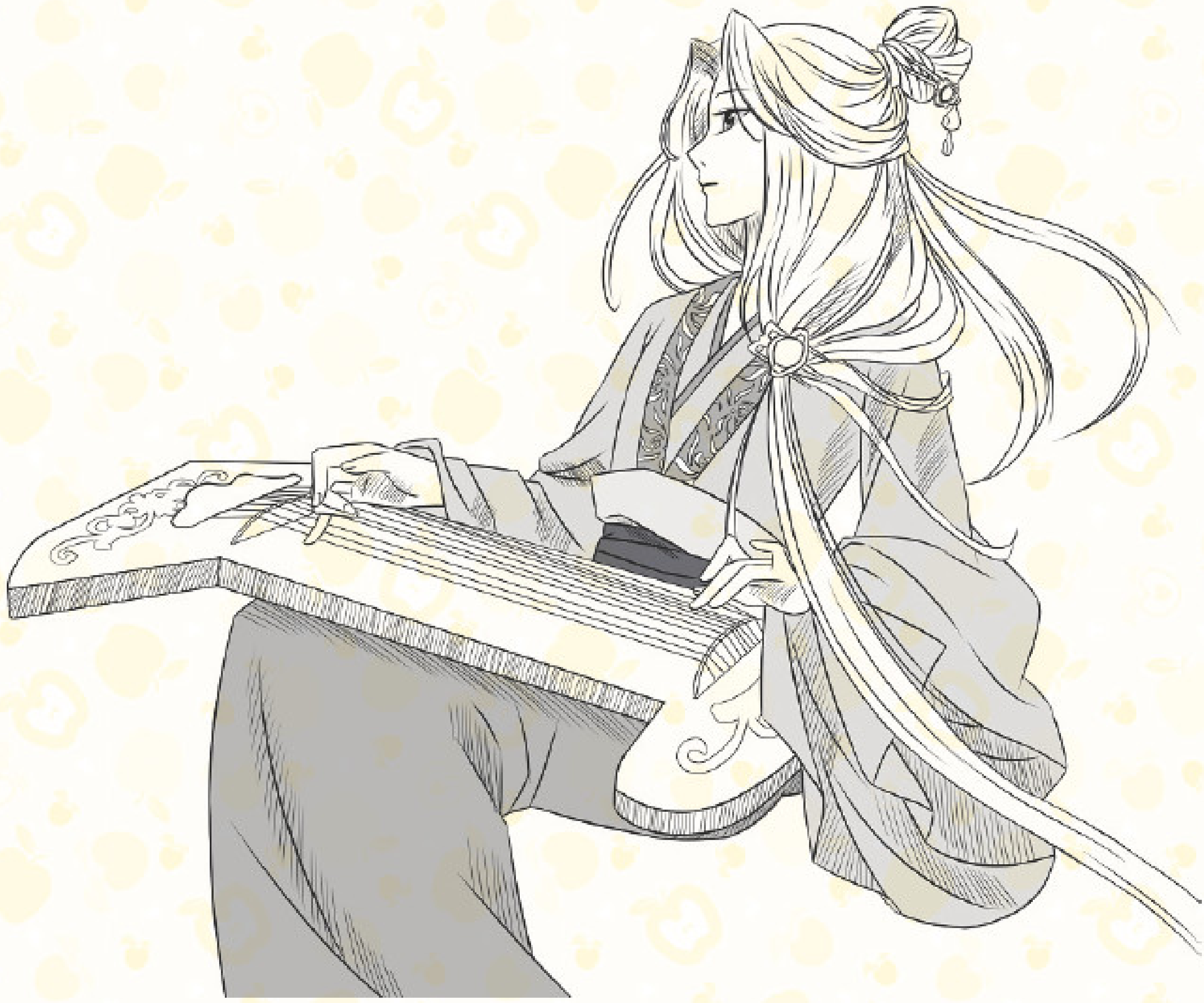
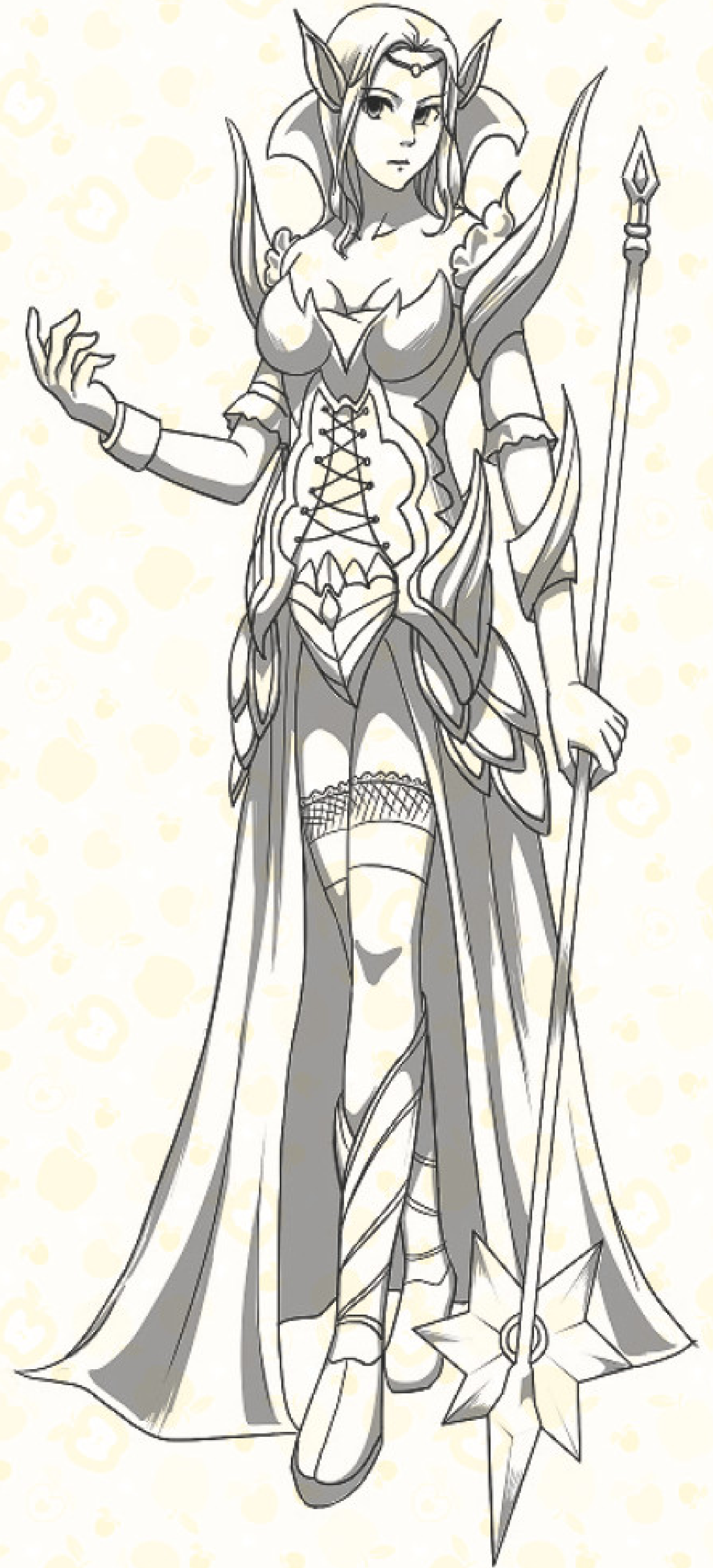
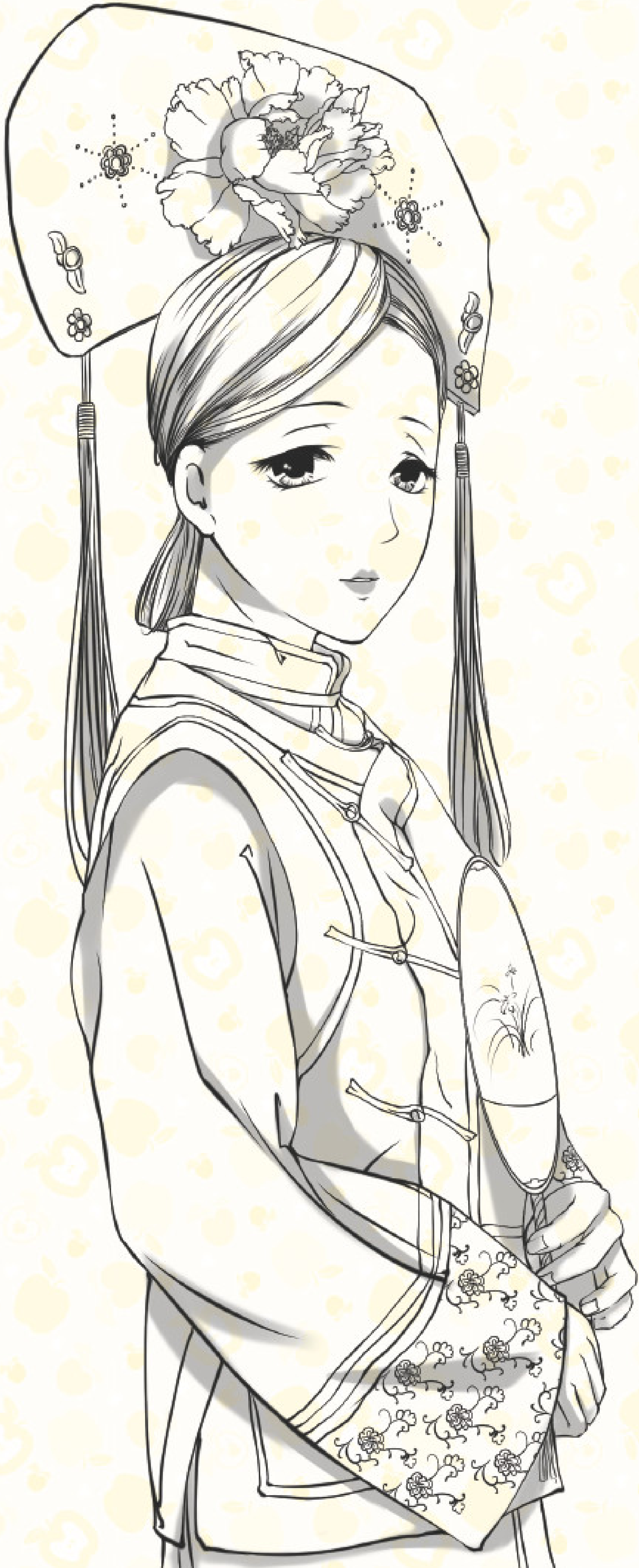
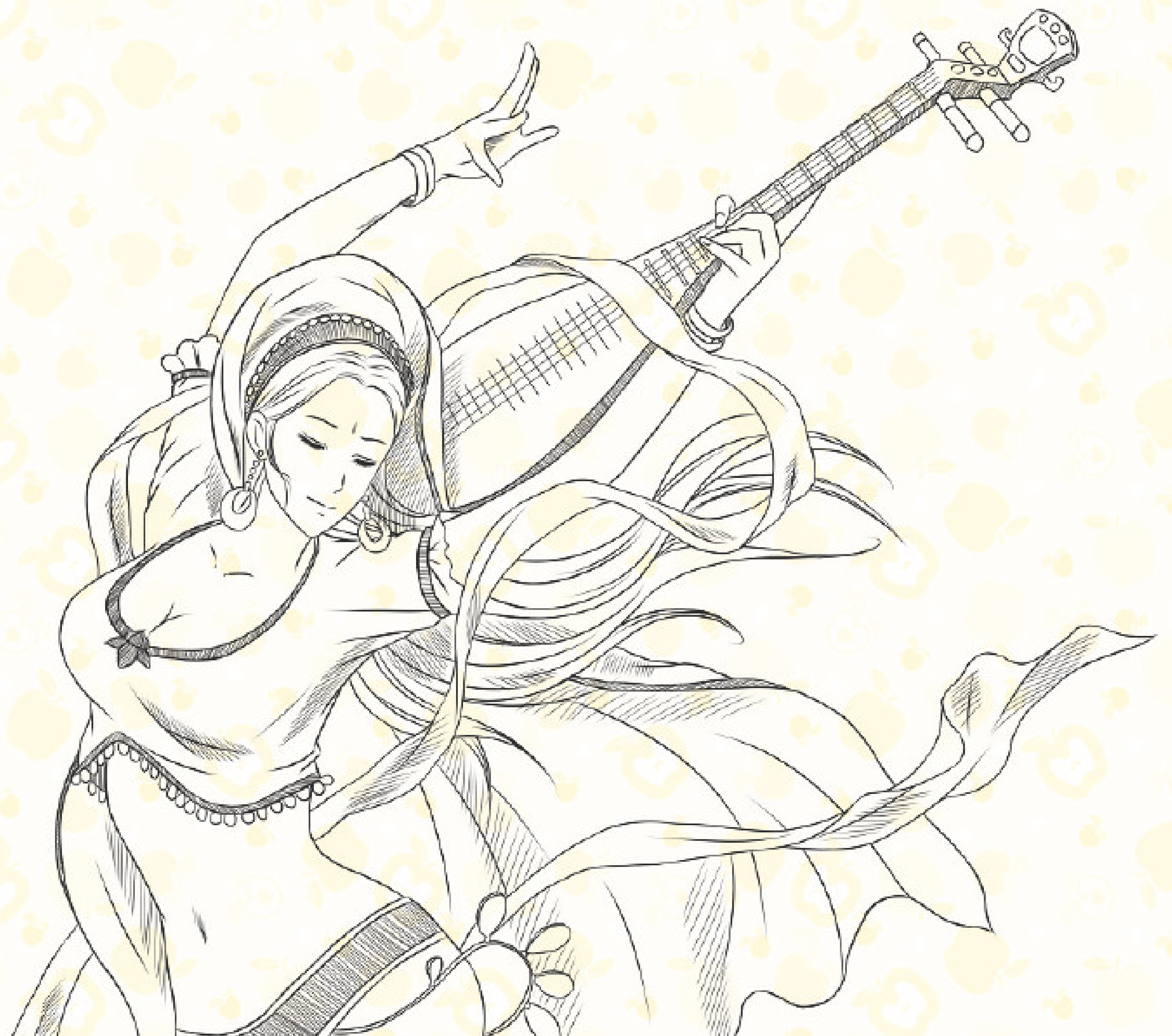


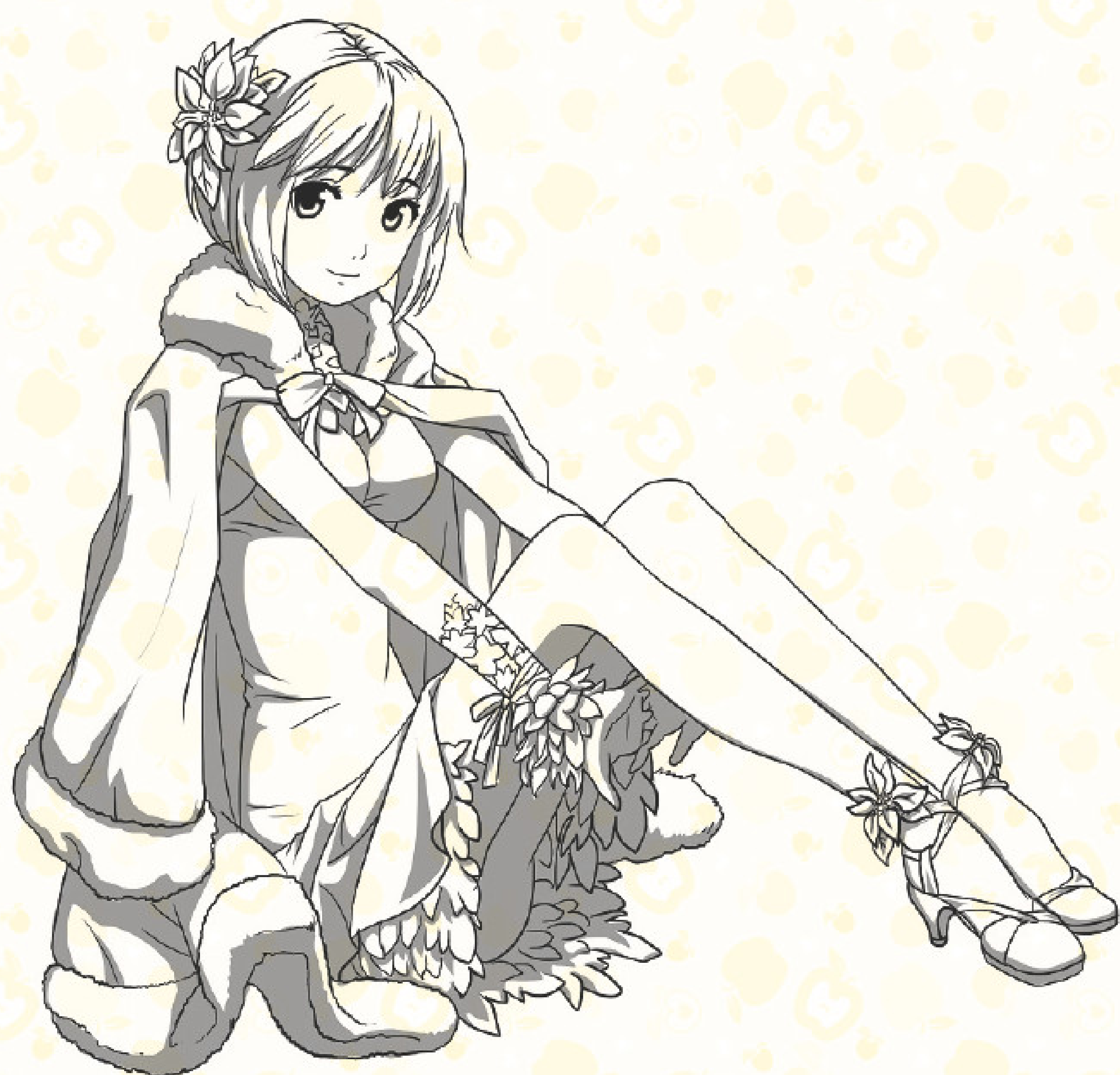


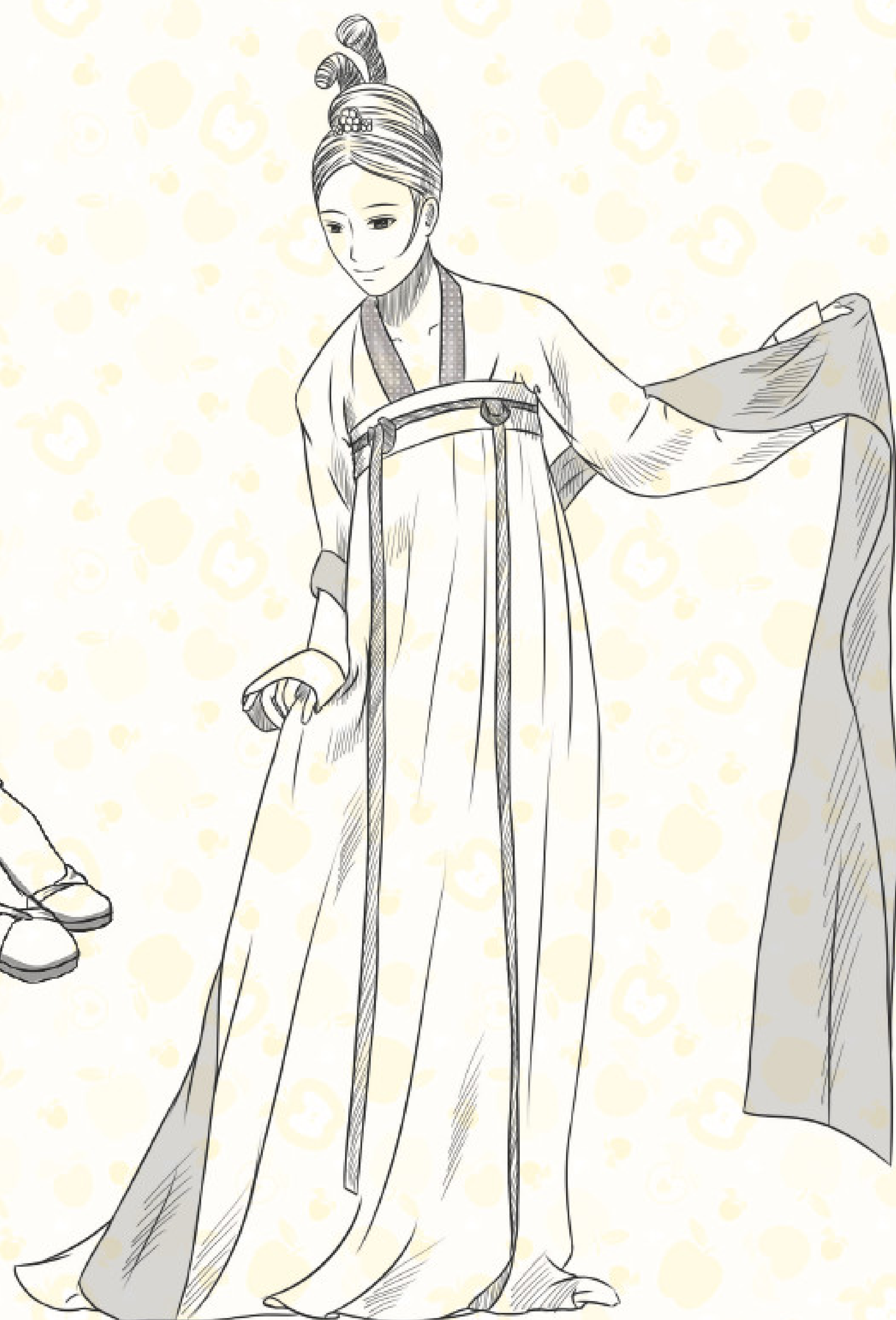


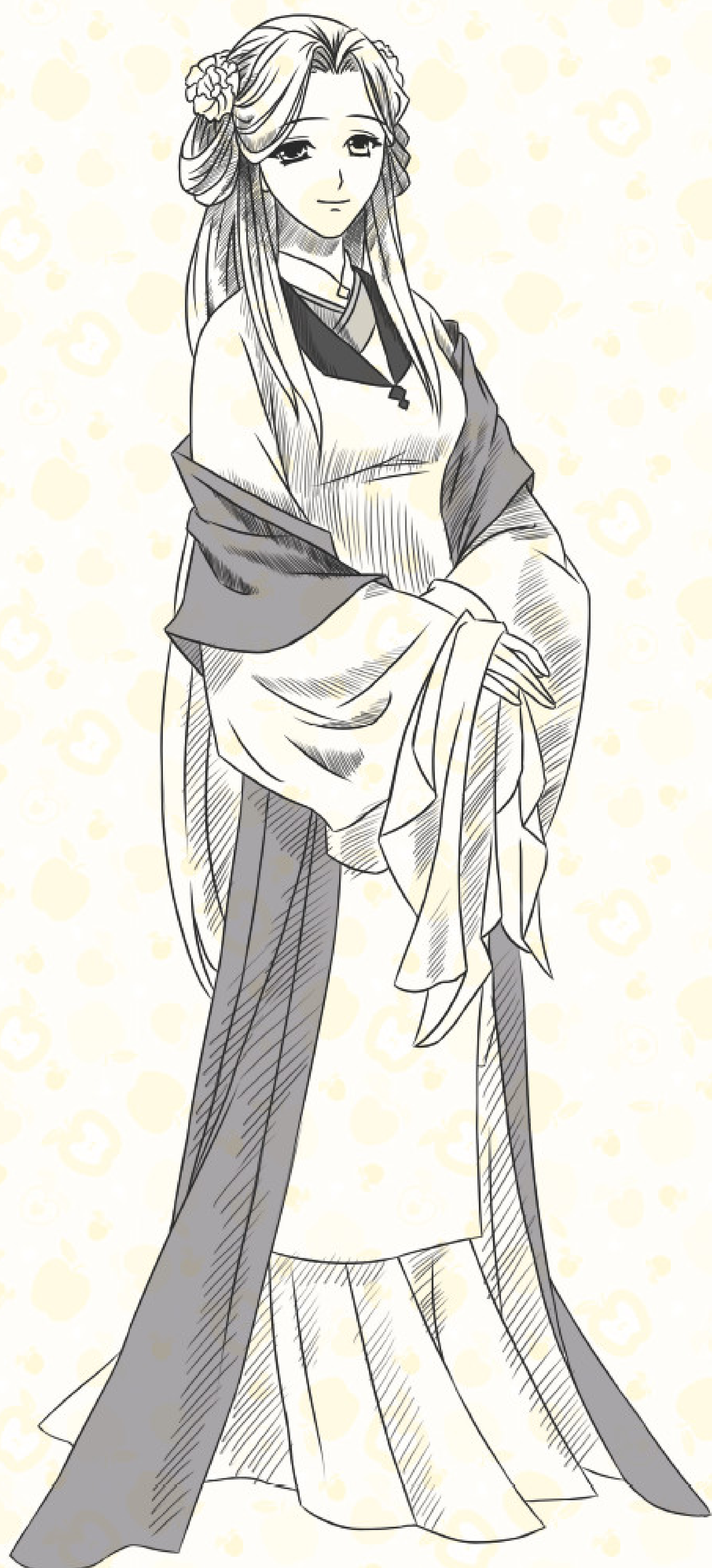




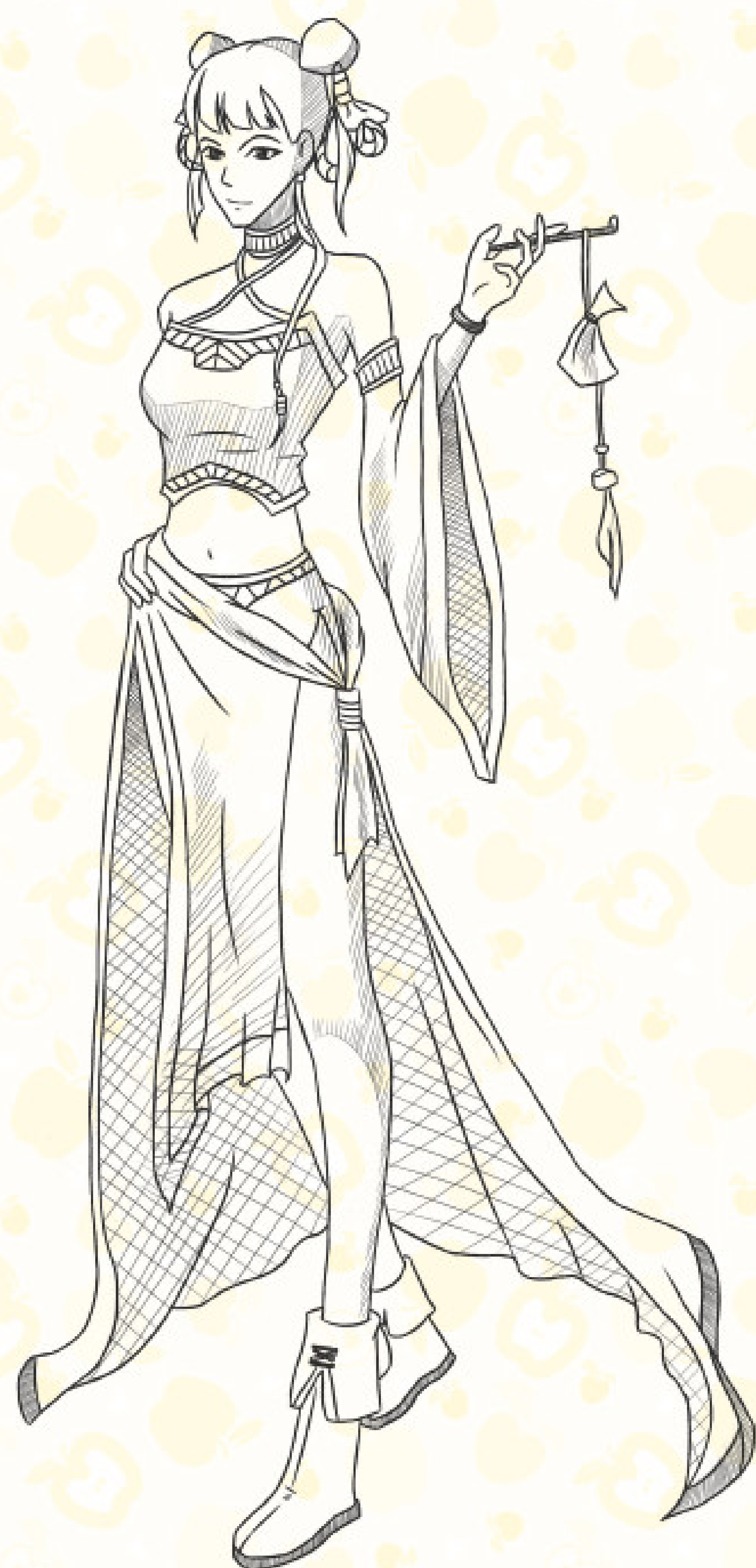
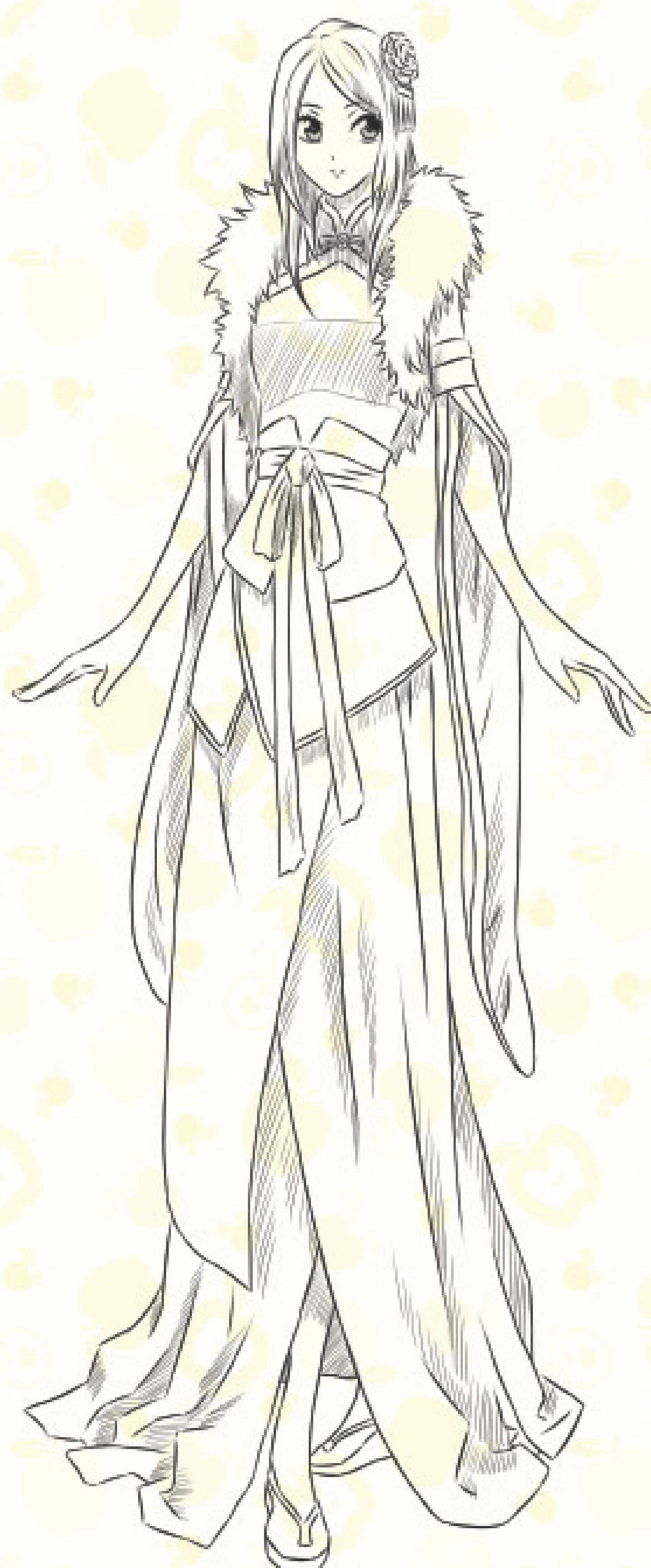





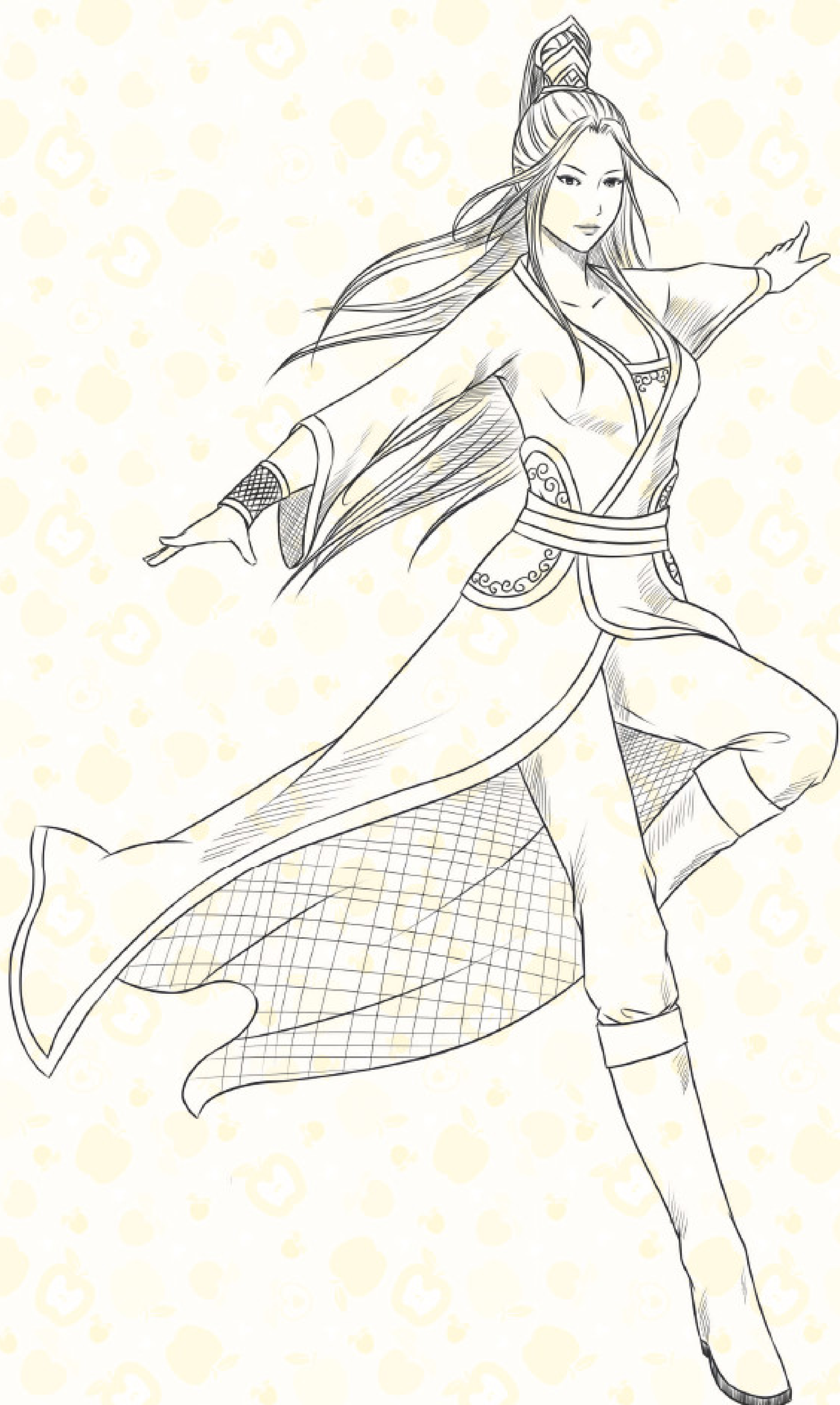
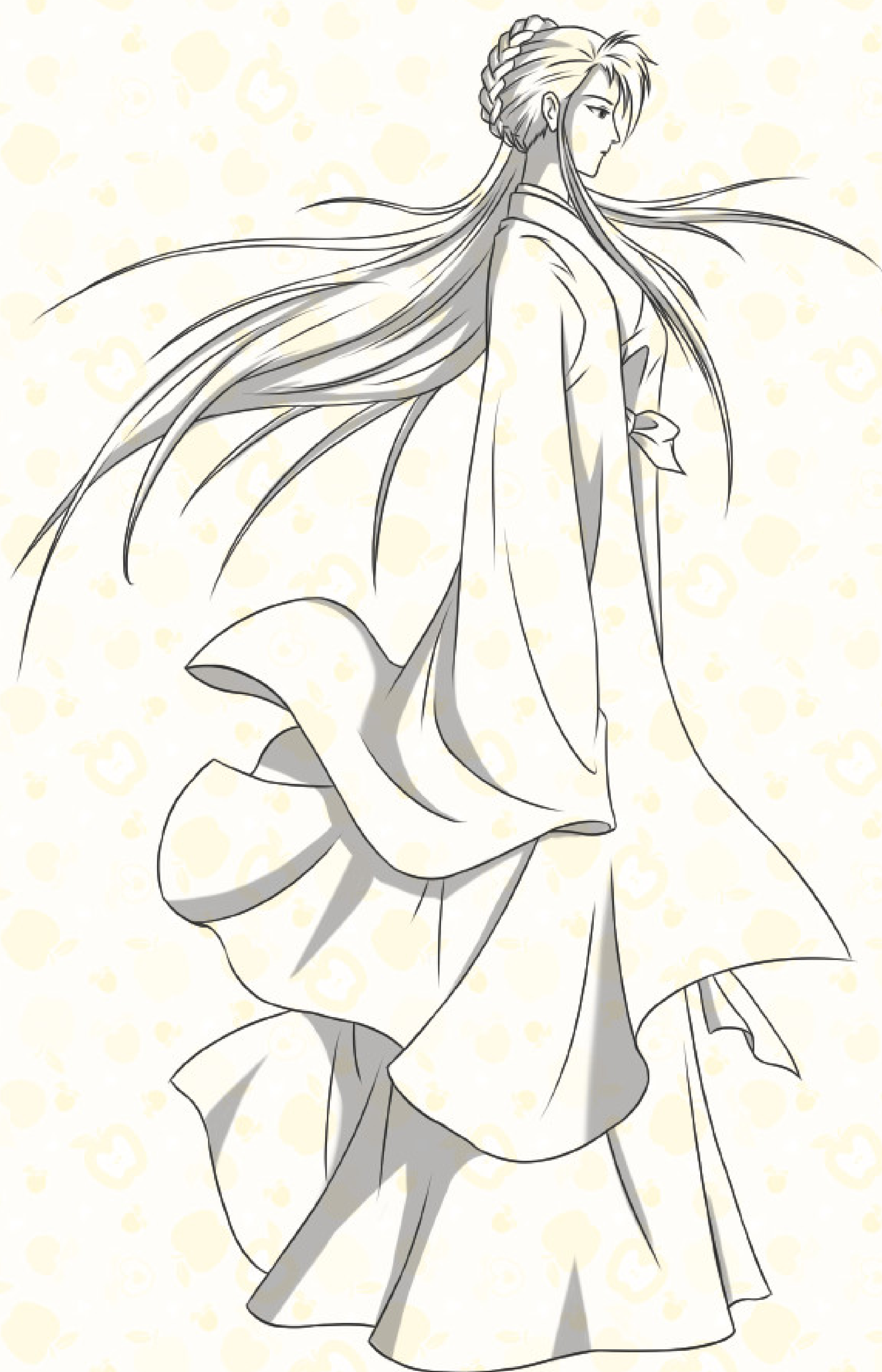




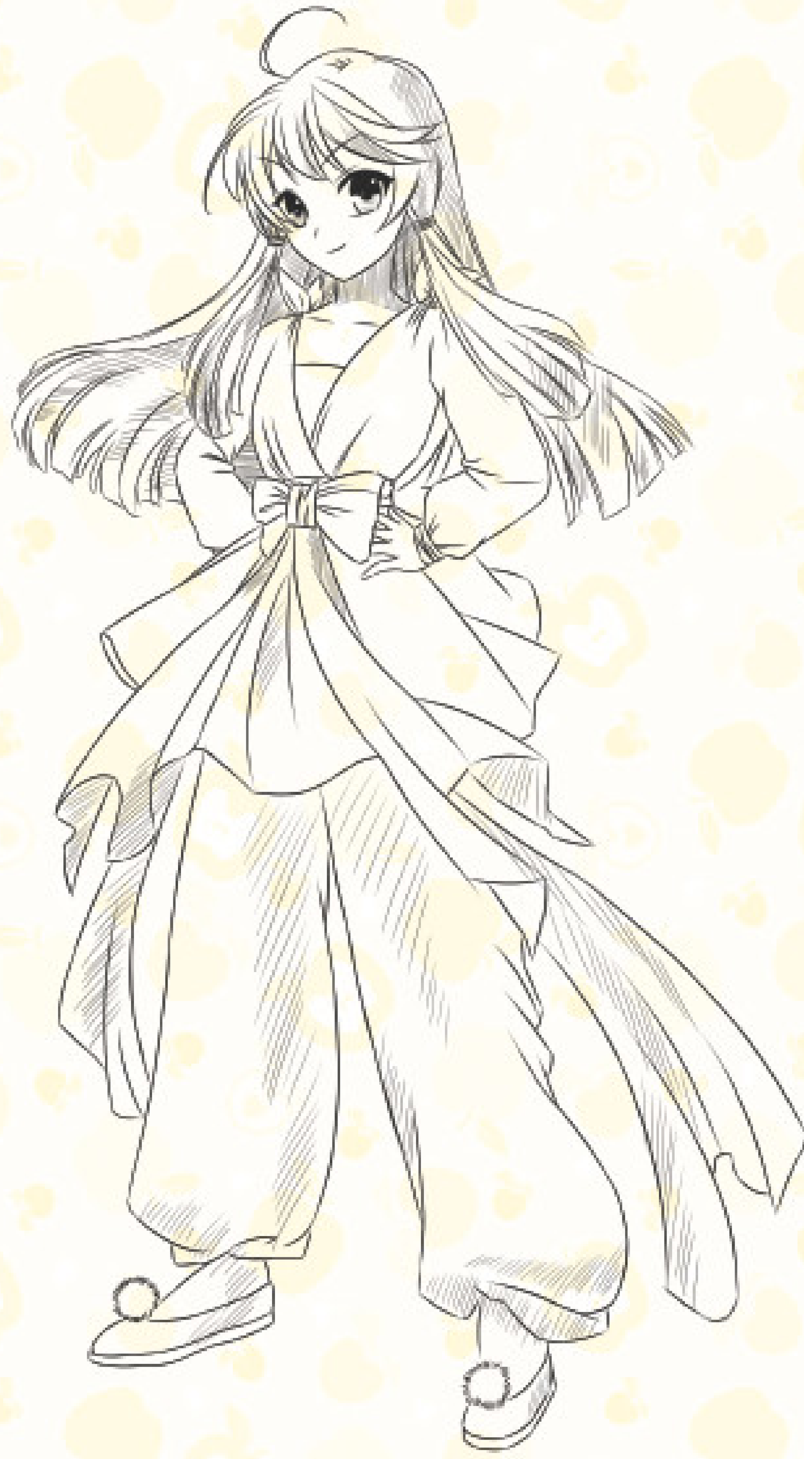


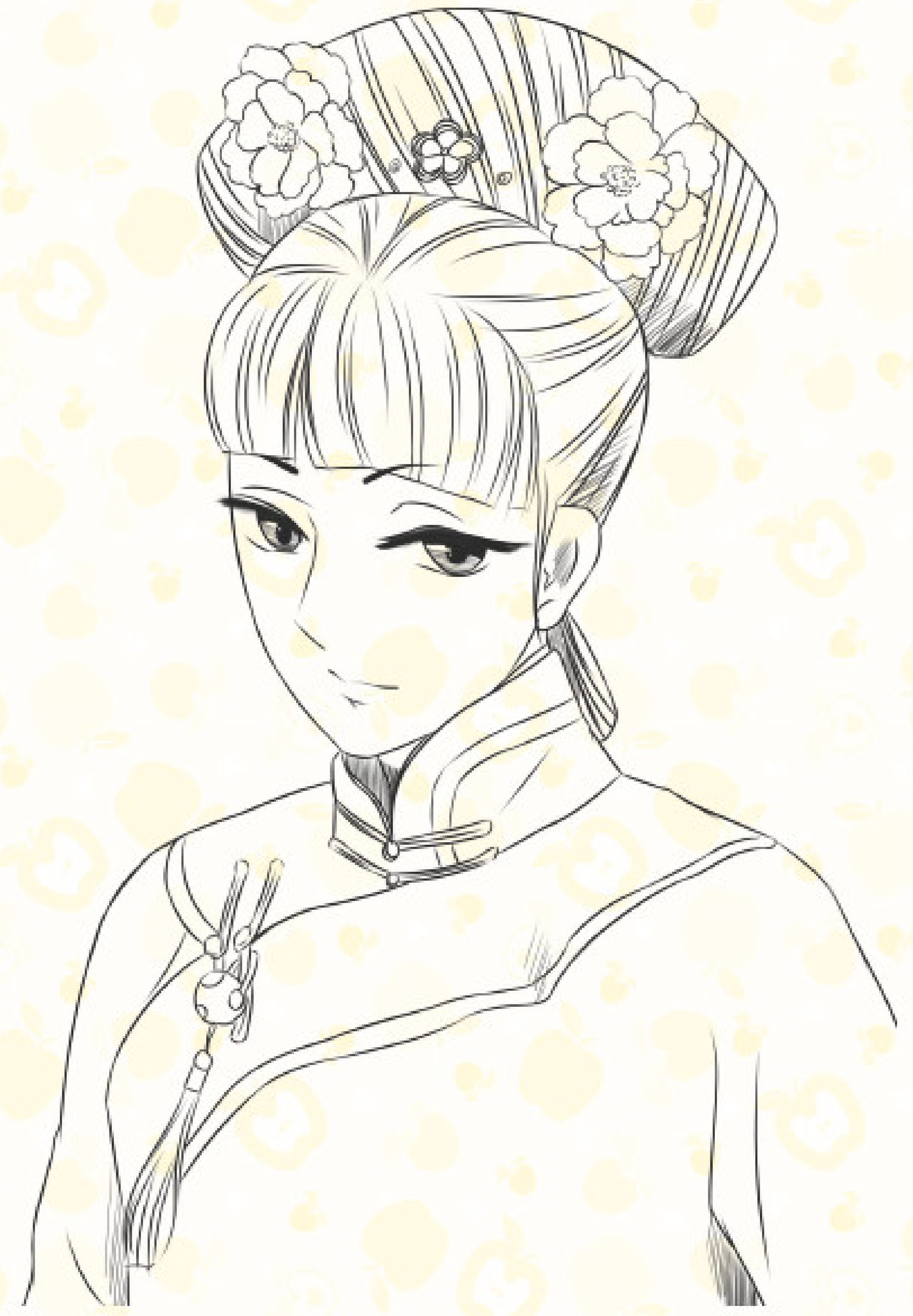








漫画达人系列

百变古风美少女素描技法

零点动漫　编　著

清华大学出版社
北　京

内 容 简 介

本书以“零基础”为起点，以“实战操作”为主，通过100多个案例，由浅入深、循序渐进地从两条线出发帮助读者学习美少女漫画的绘制，让新手成为古风美少女漫画的绘画高手。

一条线是技术线，从古风美少女漫画的临摹开始，一步步绘制古风美少女草图、五官关节、人体结构、衣服外形、图案线条，以及阴影上色等；另一条线是效果线，从零开始绘制古风美少女的头部五官、表情神态、形体结构、动作姿势、服装配饰、角色构图等。

本书紧扣“古风美少女漫画”，其中细节内容和特色包括：4种表情神态设计＋6种头部角度展示＋10种动作姿势绘制＋10种体型表现＋7种发饰设计表现＋11种服装配饰表现＋12种简化表情展示＋1100多张图片，全程图解。

本书适合各类漫画初学者，特别是古风美少女漫画爱好者、漫画设计人员、角色设计人员、动画片设计人员等，还可作为培训学校、大中专院校的动漫辅导教材。

图书在版编目(CIP)数据

百变古风美少女素描技法/零点动漫编著. --北京：清华大学出版社，2015
(漫画达人系列)
ISBN 978-7-302-40441-5

Ⅰ. ①百… Ⅱ. ①零… Ⅲ. ①漫画—人物画—素描技法 Ⅳ. ①J218.2 ②J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第126597号

责任编辑：杨作梅
装帧设计：杨玉兰
责任校对：王　晖
责任印制：李红英

出版发行：清华大学出版社
网　　址：http://www.tup.com.cn，http://www.wqbook.com
地　　址：北京清华大学学研大厦A座　　邮　　编：100084
社 总 机：010-62770175　　邮　　购：010-62786544
投稿与读者服务：010-62776969，c-service@tup.tsinghua.edu.cn
质量反馈：010-62772015，zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn
课件下载：http://www.tup.com.cn，010-62791865
印 装 者：北京嘉实印刷有限公司
经　　销：全国新华书店
开　　本：190mm×260mm　　**印　　张：**18.5　　**插页：**4　　**字　　数：**368千字
版　　次：2015年8月第1版　　**印　　次：**2015年8月第1次印刷
印　　数：1~3000
定　　价：46.80元

产品编号：062823-01

前 言



1. 写作驱动

零点画室的老师们曾编写了一套“新手学超级漫画系列”，上市后深受广大漫画爱好者的青睐，同时他们也给图书提了许多宝贵的建议，如能不能写得更细致一点，学起来更加容易上手等，在综合了广大漫画爱好者的意见和心声，我们特意策划了本套“漫画达人系列”丛书，主要包括如下图书。

(1) 零基础学素描技法(线稿草图篇)
(2) 百变Q版素描技法
(3) 百变服饰素描技法
(4) 百变造型素描技法
(5) 百变场景素描技法
(6) 百变萌系素描技法
(7) 百变古风素描技法
(8) 百变美少年素描技法
(9) 百变美少女素描技法
(10) 百变古风美少女素描技法
(11) 素描综合技法实战208例
(12) SAI＋Photoshop漫画绘制技法从入门到精通

2. 本书特色

零点画室的老师在指导学员绘画时，经常有学员问老师，绘画成功的秘诀是什么？老师结合了数百位学员的成功经验，总结出最平实的两点诀窍：一是打好基础；二是多加练习。万丈高楼平地起，基础打不好，高楼建不牢，基础打好了，想建多高都可以。

市场上许多同类漫画书，整本书一开始就是不停地教画画，而忽略了绘制者的基础。我们这套书在策划时，加强了四方面的内容，这也正是本系列书优于市场中同类书的四点。

- 一是“SAI绘制漫画步骤”详细内容的增加。对初学者来说，漫画主要是通过漫画软件SAI来进行效果绘制的，因为掌握SAI软件的应用是最基本的功夫，但市场上绝大多数图书都没有讲SAI软件相关的基础知识，特别是运用SAI绘制漫画的具体步骤，因此，本书从贴近漫画初学者的角度，在第1章中特别介绍了SAI软件的界面、功能、快捷键等基础知识，特别是安排了案例效果，教大家如何使用SAI软件一步步绘制漫画效果。
- 二是“线稿草图绘制流程”基础内容的增加，专门用来帮助绘画者打基础，尤如练功扎马步。任何漫画效果都是从草图绘制开始的，因此老师们总结出“六步速成法”，即“设定动作草图、五官关节、人体结构、衣服外形、衣服褶皱、衣服



图案”，帮助读者快速上手，然后通过“描绘线稿、绘制阴影、整理画面”三大步，让绘画水平更上一层楼，完善效果，只要大家将这九大步的基本功练扎实了，后面所有效果的绘制都可手到擒来，一画就会，具体内容请参见第2章。

- 三是通过“百变效果演练”掌握百变技法。通过前面掌握的SAI软件用法，以及线稿草图绘制流程帮助读者打牢基础，接下来就是多加练习了。本书中“画法规律＋实战案例”相结合，既教会了读者漫画绘制的规律、方法，又通过上百个案例实战绘制，帮助读者真正掌握百变美少女漫画的绘制技法。
- 四是“填充式＋线条式＋素描式”三种上阴影方法的增加。市场上的漫画类图书多为单独的阴影式或线条式，比较单一，而本系列书三种上阴影的方法并进，在不同的书中进行了安排，为漫画学习者放送更多的学习方法和技巧。

3. 本书内容

本书是“漫画达人系列”中的一本，专讲“百变古风美少女”素描技法。书中内容安排如下。

第1章，专讲古风美少女漫画基础知识，帮助初学者快速上手。

第2章，专讲线稿草图绘制流程，帮助初学者掌握绘画规律。

第3章，详细讲解头部造型的多种绘制技法。

第4章，详细讲解发型的多种绘制技法。

第5章，详细讲解表情的多种绘制技法。

第6章，详细讲解形体结构的多种绘制技法。

第7章，详细讲解身材体型的多种绘制技法。

第8章，详细讲解动作姿势的多种绘制技法。

第9章，详细讲解服装配饰的绘制技法。

第10章，详细讲解古风人物的构图技法。

第11章，详细讲解百变古风美少女的上色技法。

4. 作者团队

本书由零点动漫编著，参加编写的人员还有袁丁、陈云云、王琴、齐熠晨、何胜强、孙雪汀、谭贤、柏松、苏高、罗磊、周旭阳、袁淑敏、谭中阳、杨端阳、谭俊杰、徐茜等人。由于编者水平有限，书中难免存在疏漏与不妥之处，欢迎广大读者来信咨询与指正，作者联系邮箱：itsir@qq.com。

编　者

目录

CONTENTS





第1章

了解古风美少女



古风美少女漫画受广大读者的喜爱是因为它的唯美华丽。想要学习绘制古风美少女漫画，首先我们要了解古风美少女的一些基本特征以及漫画绘制的一些工具。

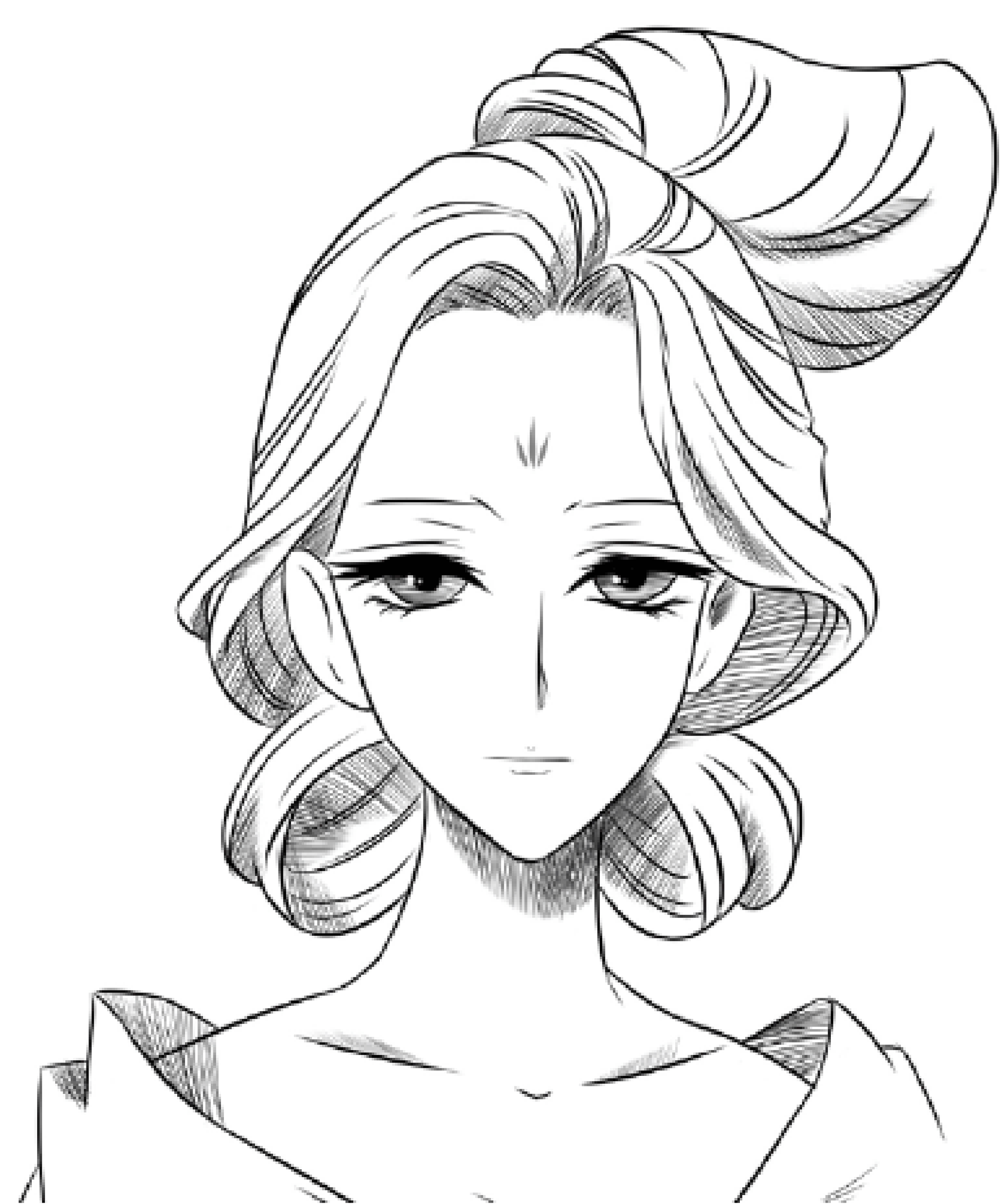
本章主要介绍了古风漫画的基础知识、绘画工具，并尝试临摹绘制，慢慢掌握绘制古风美少女的有关知识。

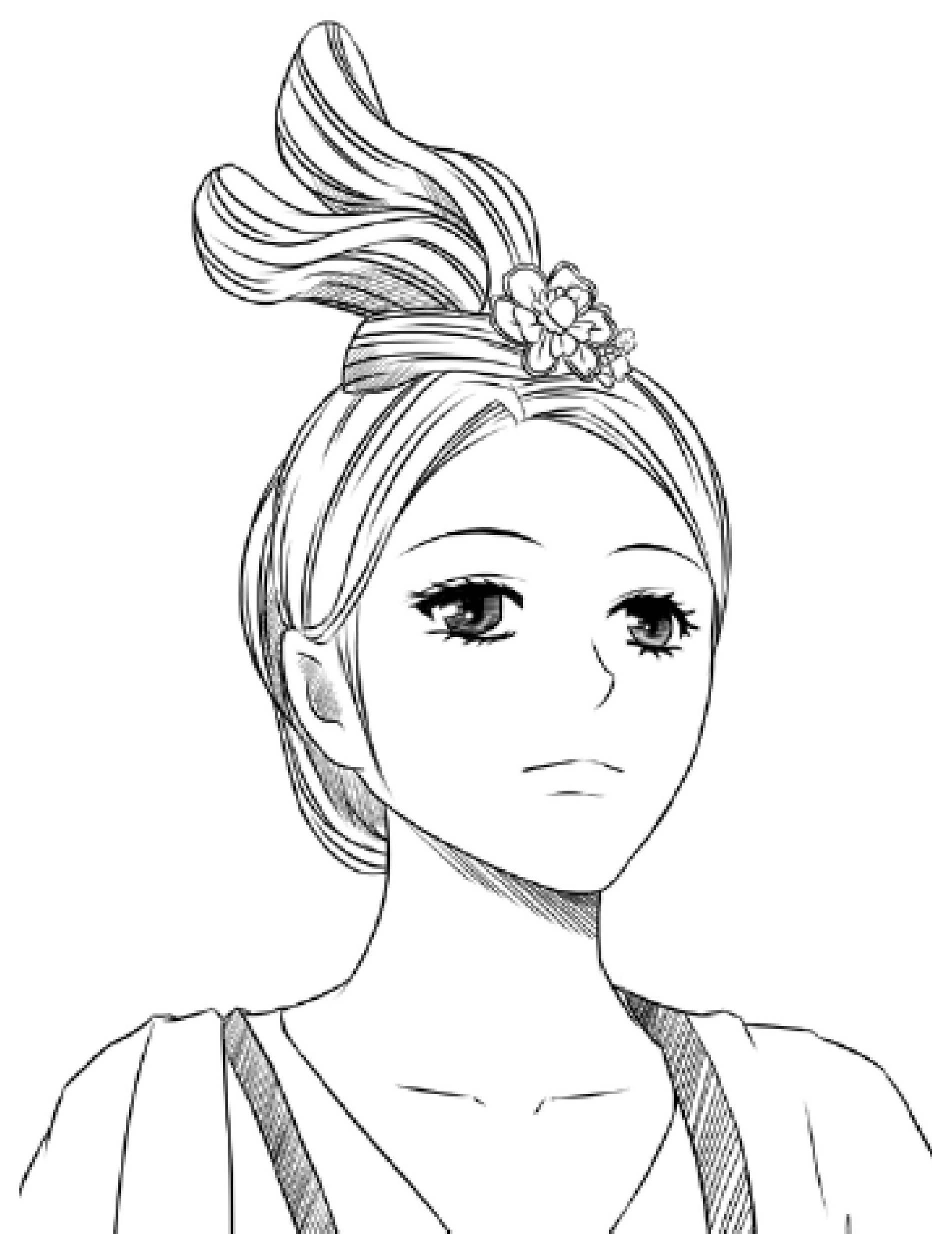
1.1　古风美少女的特征

想要画好古风美少女漫画，最先要了解古风美少女的一些基本特征，这样才能进行创作。

1.1.1　姣好的面容

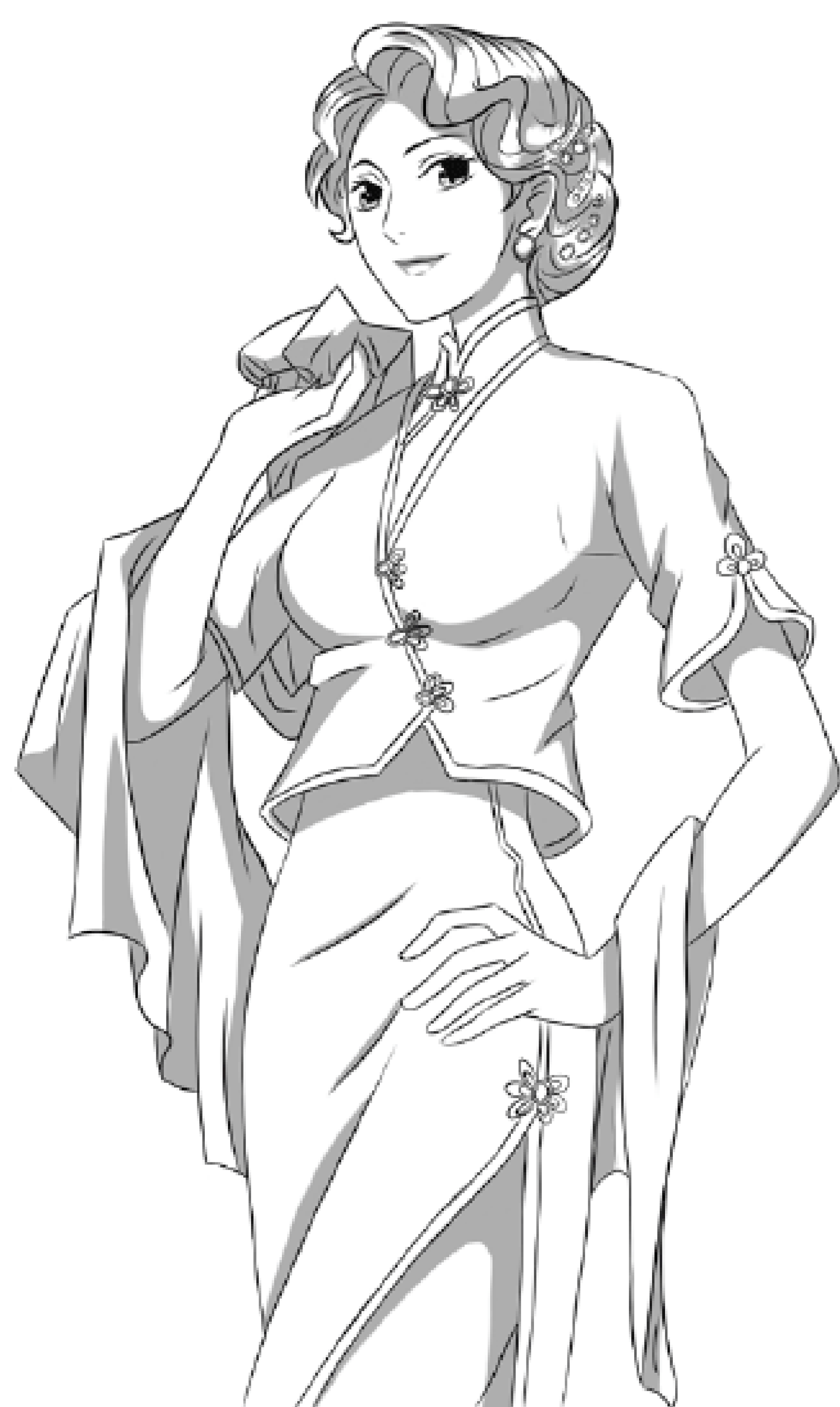
古风美少女的第一大特征就是她有着姣好的容颜，从而体现出一个“美”字。绘制古风美少女时，需要绘的就是精致感，古代的女子五官都显得比较小巧，给人一种好似仙女的气息，清丽脱俗。





1.1.2　柔美的曲线

古风美少女的人体线条比较柔软美丽，给人一种飘逸的感觉，古代人物的身体大多由这样的线条组成，因此整体上看去会带上柔美的气质。





1.1.3　中国风式的构图

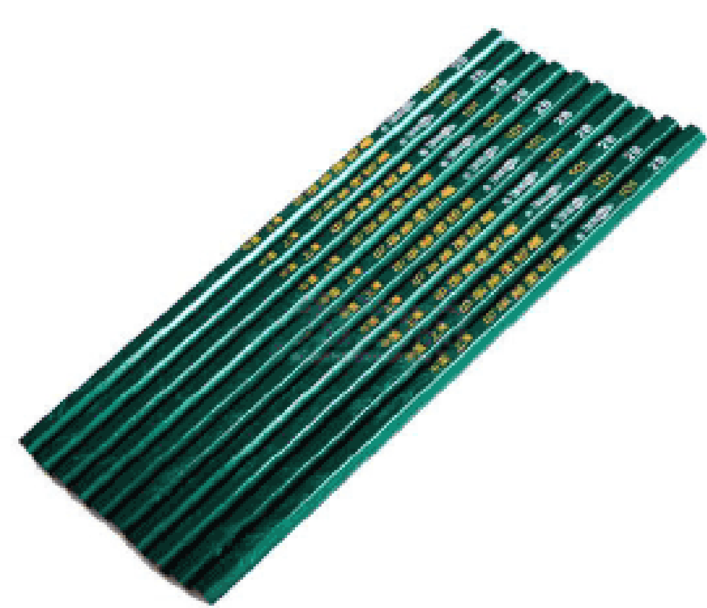
中国风的构图十分有特点，它是通过大量的留白来表达意境，目的是给观赏画作的人留下一定的想象空间。中国风的构图不太讲究空间透视，通常采取中国画的散点透视原则。

1.2 古风漫画的绘制工具

绘制漫画需要了解两点基础知识：一是所需要的绘画工具，二是基础练习。绘画工具可分为传统工具和数码工具，如果条件允许，推荐使用数码绘画，这样既能减少绘画流程、缩短时间，又能节省材料。在绘制漫画之前，我们先来了解绘制漫画的基础知识。

1.2.1 传统的绘画工具

绘制手绘漫画需要经过草图、清稿、勾线等步骤，那么所需要的一些传统工具有纸、笔、墨水、尺、网点纸等。

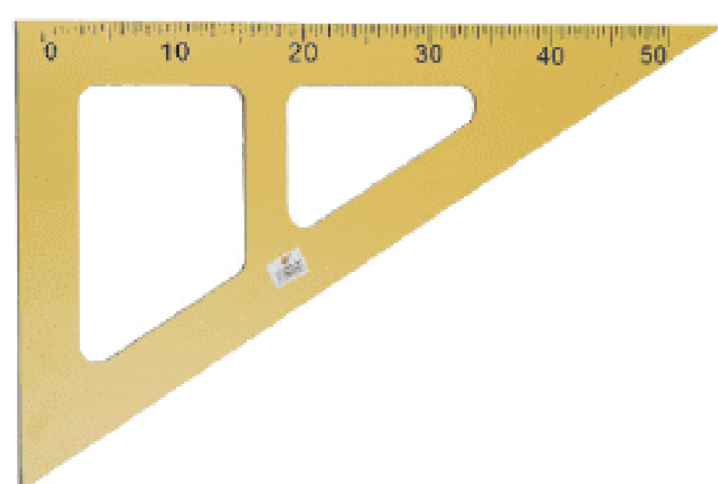

铅笔

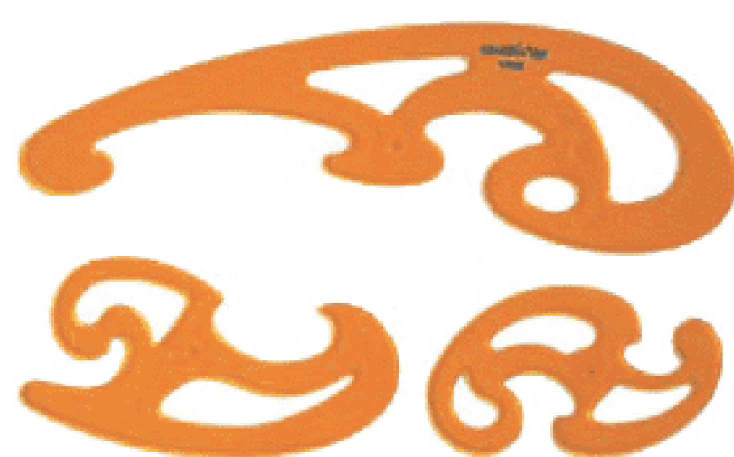


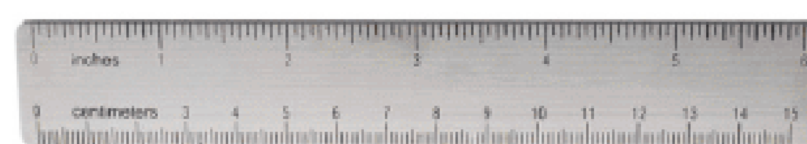
橡皮



速写本


三角尺


云尺


直尺


蘸水笔


勾线笔

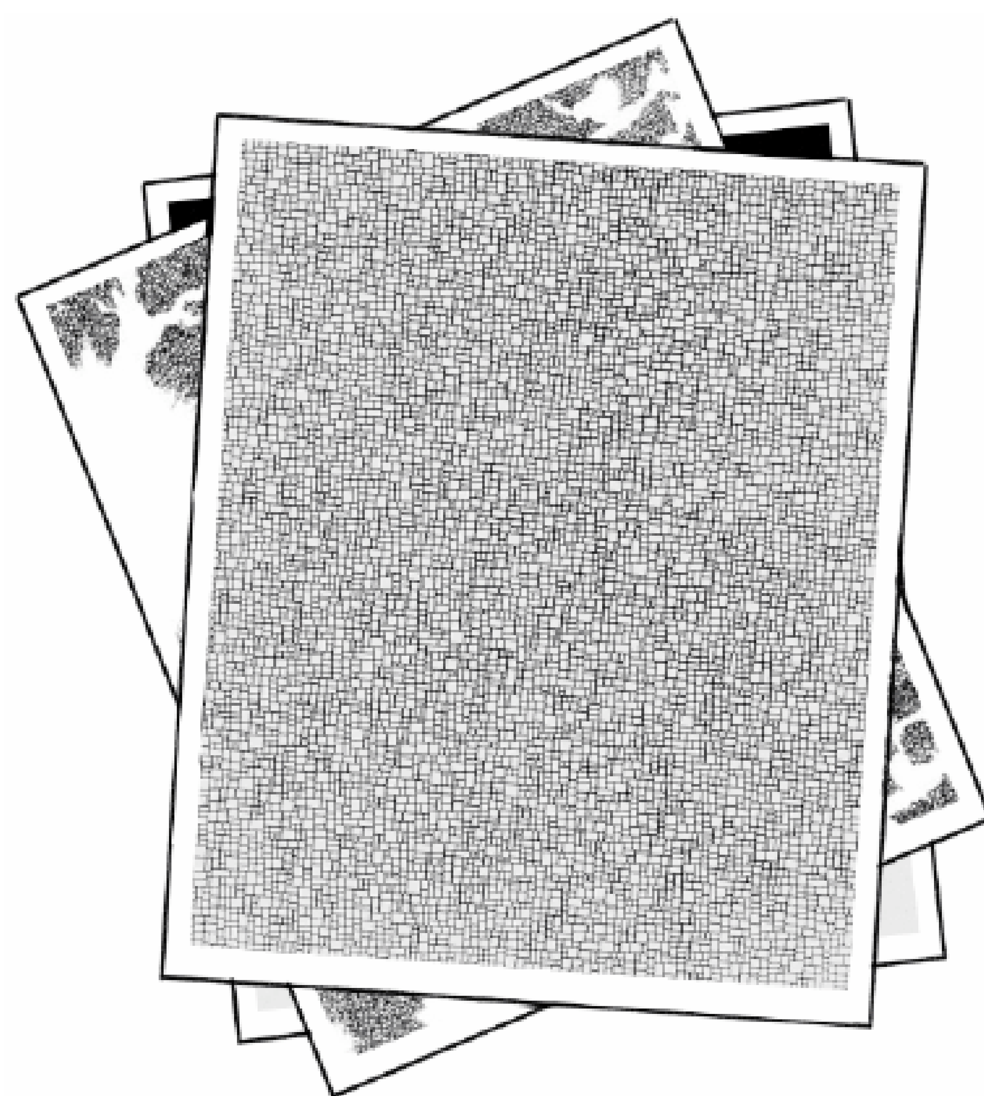

漫画墨水


针管笔


毛笔



原稿纸



网点纸

1.2.2　数码工具

随着科技的高速发展，计算机得到了广泛应用。在漫画界，绘制方法不仅仅局限于在纸上作画，漫画设计已进入了无纸化时代。数码绘画的方法有鼠标绘画、数位板绘画等，下面来看看数码绘画需要什么工具。

数码配置



计算机



手绘板



扫描仪



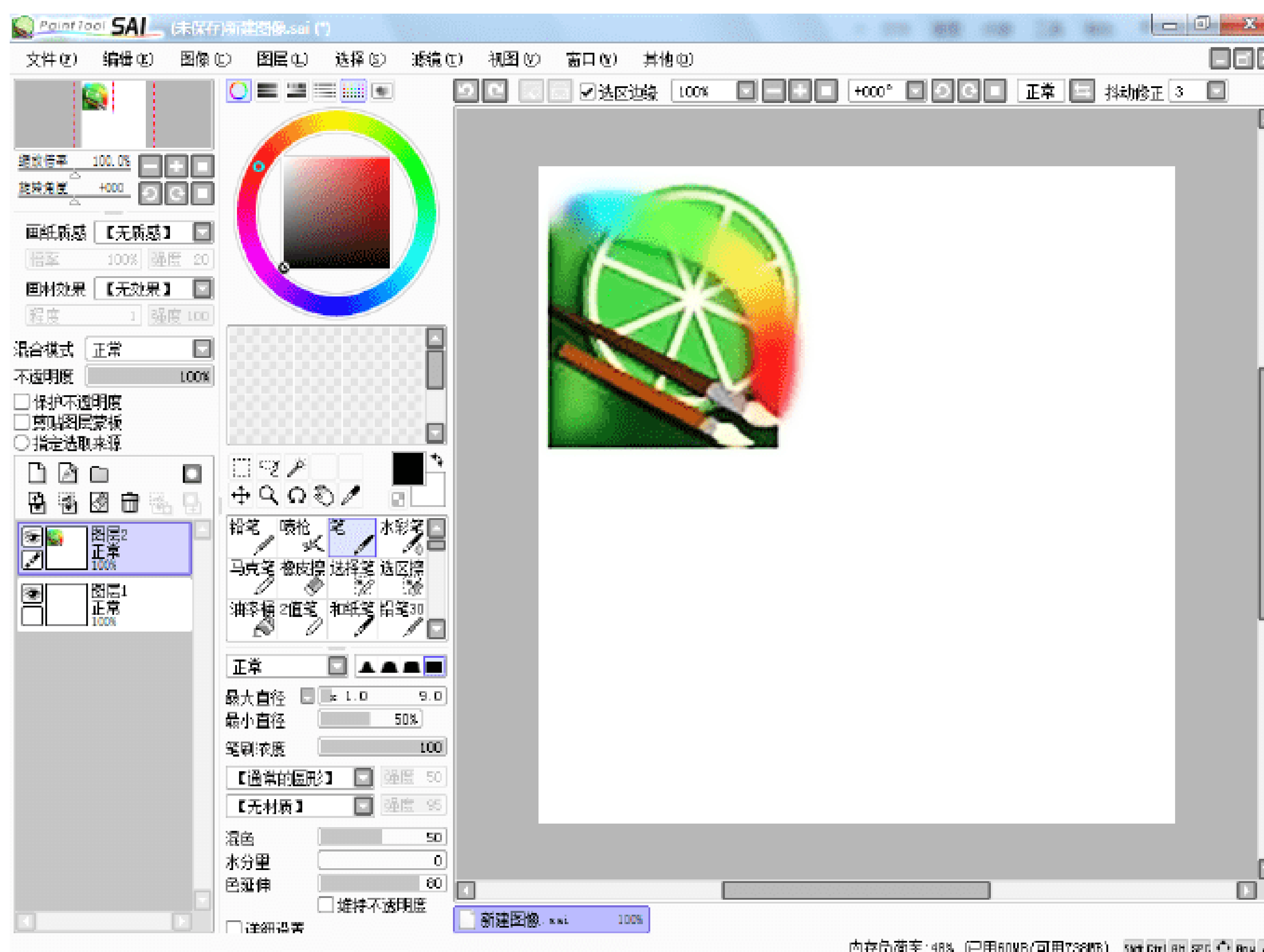
透写台

因为手绘比较方便，所以很多绘画者都会选用先在纸上画草稿，再扫描到电脑中进行详细的绘制和上色。

绘图软件

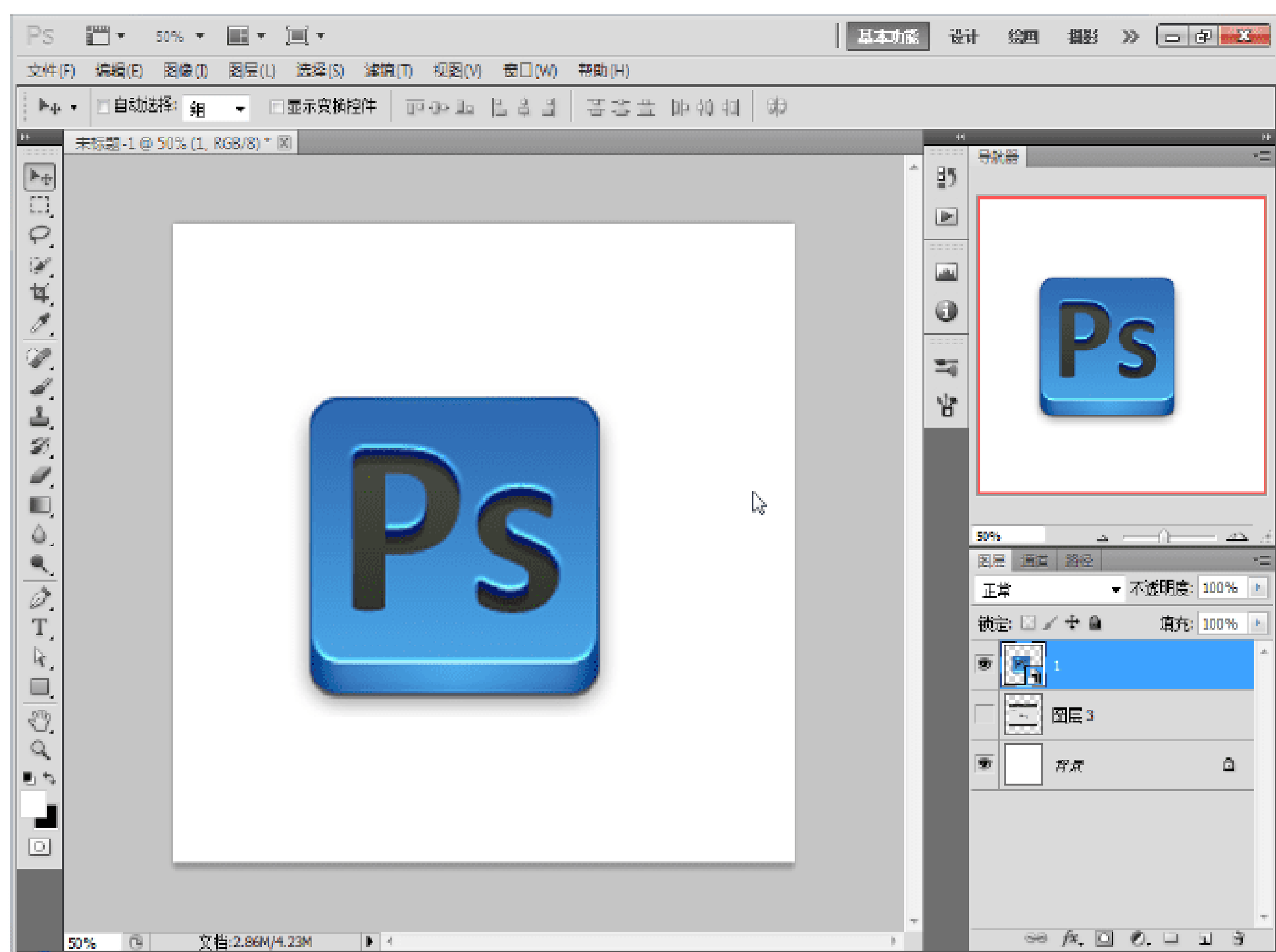
用于漫画处理的软件有SAI、Photoshop、Painter等，本书的主要绘制软件为SAI，下面来介绍这三种常用的软件。





SAI是一款小型的绘画软件，许多功能相对于Photoshop来说更加人性化，可以任意旋转、翻转画布，缩放时反锯齿，绘制出来的线条流畅且有修正功能。





Photoshop图像处理软件是目前最流行的图像处理软件之一，拥有强大的图像处理功能，也可以进行漫画绘图等。





Painter是顶级的仿自然绘画软件，自带多种仿自然画笔，可以绘制出绚烂多彩的图案，是绘画者的首选软件之一。

1.3　SAI绘画快速入门

本书使用的主要绘画软件是SAI，下面就来学习SAI的一些基础操作与常用功能。

1.3.1　了解SAI的操作界面

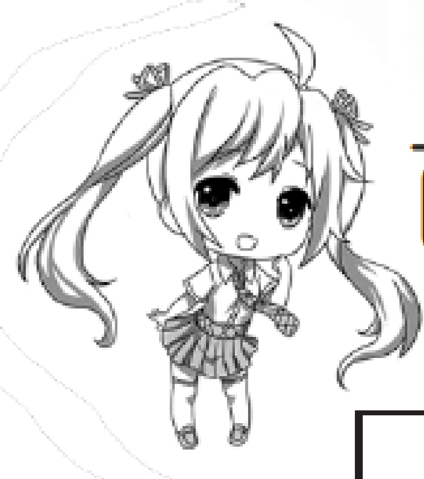
对于用过其他绘画软件的用户来说，SAI的上手非常容易，因为一些软件的用法是相通的，但对于使用数码工具绘画的初学者来说，SAI直观易懂的功能与清晰简洁的界面认识起来也是很具亲和力的。

操作界面与各个工具栏



SAI的工作界面

标　号	名　称	介　绍
1	主菜单	这里有9个菜单栏，包括项目编辑、画面的设定、滤镜、帮助等最基本的功能
2	导航器	在这里可以观察画面的整体情况，另外，还可以在这里调节画布的缩放倍率与旋转角度
3	图层面板	除了可以观察图层构成、创建图层、利用图层组对图层进行管理外，还可以对各图层进行详细的设定



续表

标　号	名　称	介　绍
4	色彩面板	选取绘画色彩的地方，色彩的选择方法共有 6 种。另外，还可以在这里保存常用的颜色
5	工具面板	这里包括绘画时必不可少的各种编辑工具与上色工具，每种工具都可以进行单独的详细设定
6	快捷工具栏	这里包括取消选择区域、选区反选、撤销、重做等使用比较频繁的功能
7	主视窗	这是整个软件中最重要的一个区域，用于制作图像的主要空间，可以在这里进行绘制与上色等操作
8	视图选择栏	当同时打开了多个文件时，可以在这里对不同的画布进行切换，当前正在使用的文件会用紫色表示
9	状态栏	在这里可以确认到电脑的 CPU 以及内存的使用负荷，在它的右侧还会显示一些特殊按键的使用情况

界面的个性化设置



各个面板的隐藏与显示：在窗口菜单中可以对各个面板进行隐藏和自定义设置，使用快捷键 Tab 可以快速进入全屏模式。

这里有三种可以调节面板的方式。

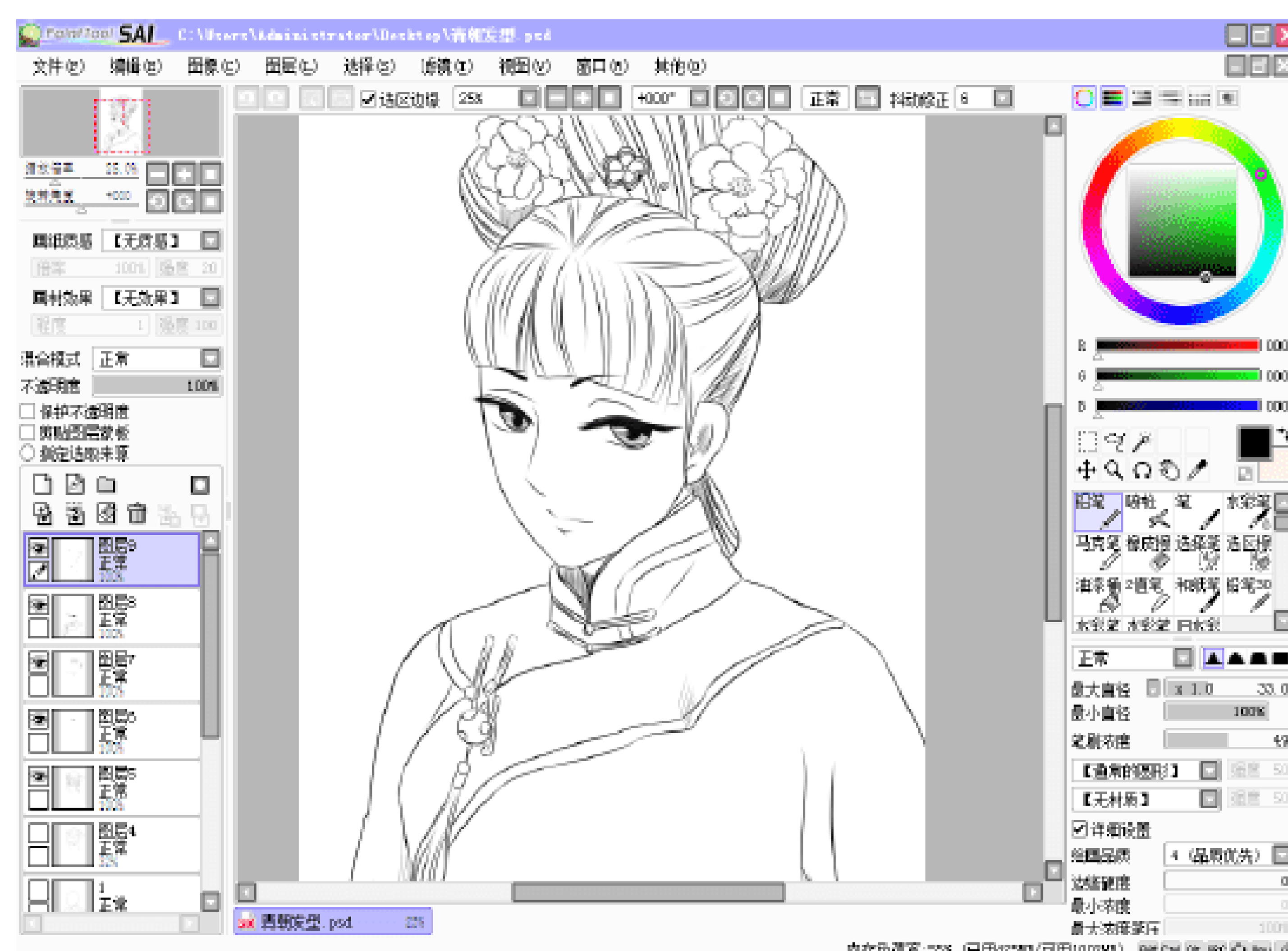


如何调整面板的大小：在导航器的最下方与图层面板的侧面都可以看到分界线条，拉动这些地方即可对面板的长度或宽度进行调整。

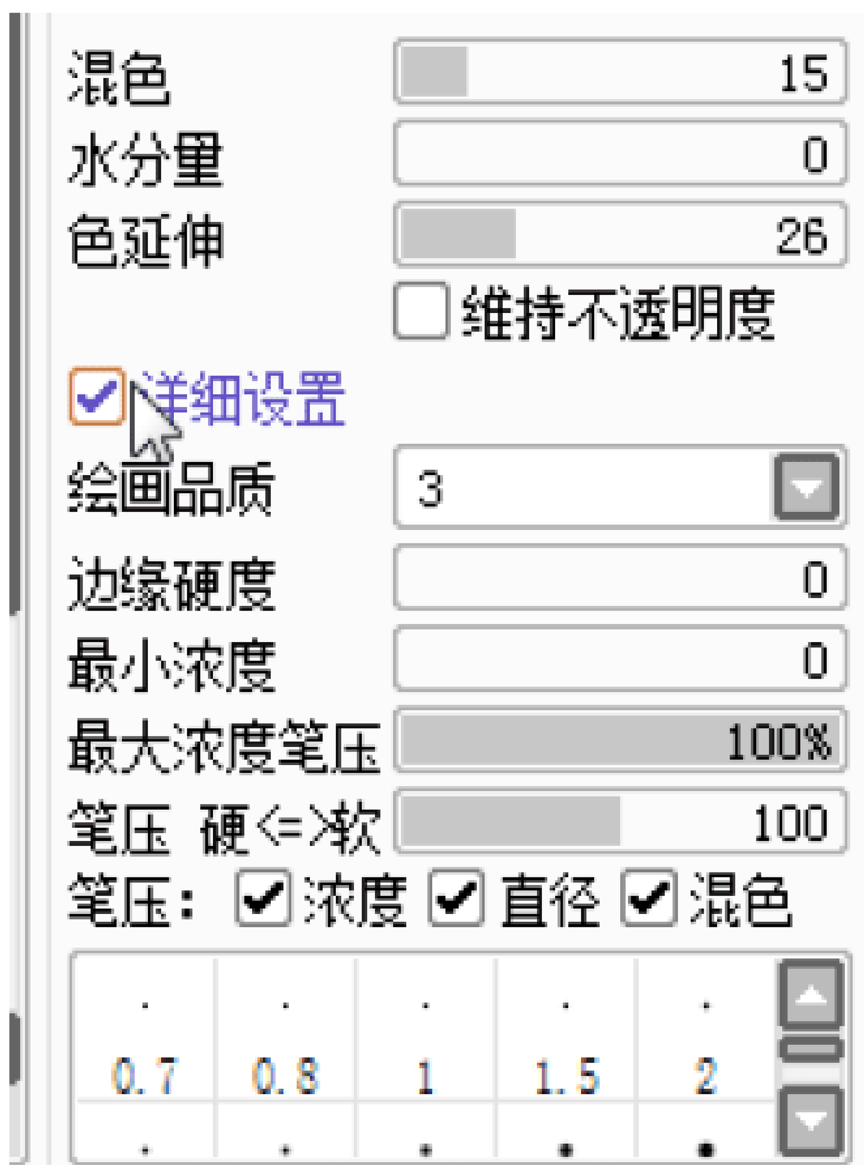
这两处均可拉动，调节面板的大小。



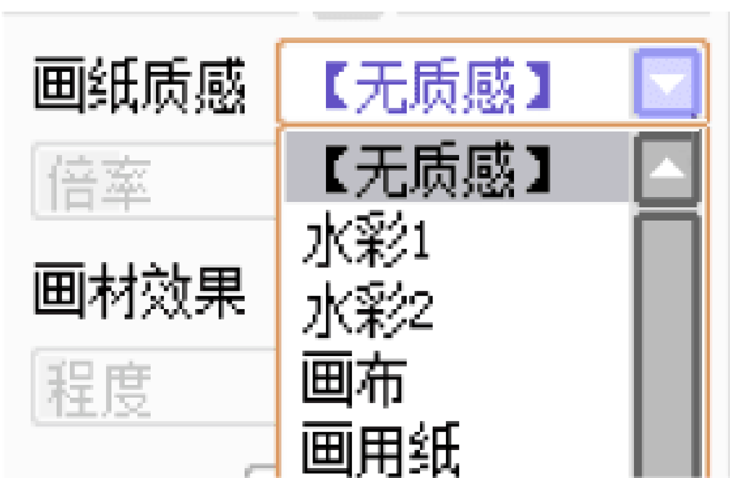
全屏模式



颜色和工具面板显示在右边



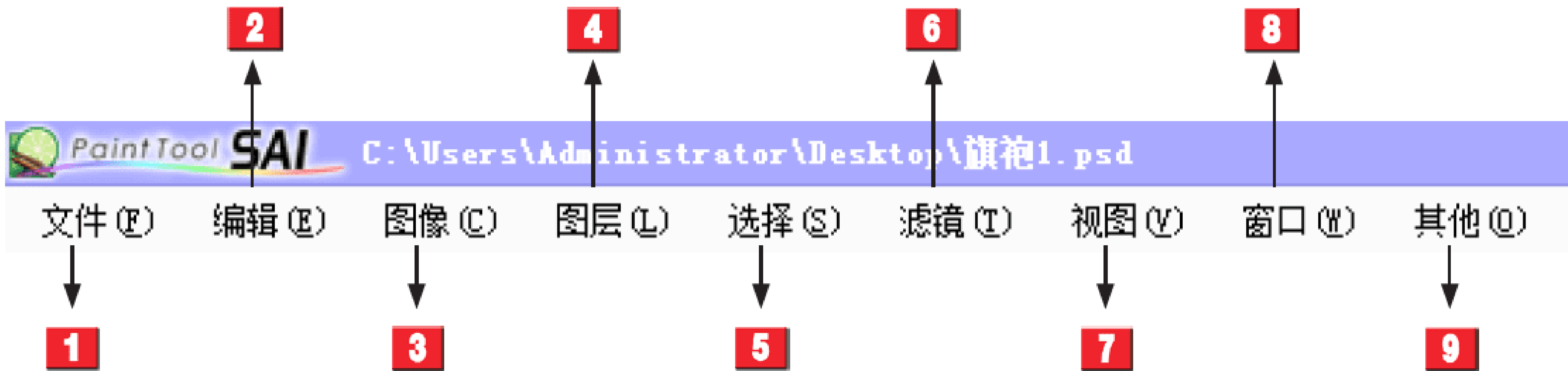
面板中参数的详细设置：点击图层中的【画纸质感】与工具面板中的【详细设置】左侧的√\键，就可以对其进行更加详细的设置。



1.3.2 各个面板的主要功能

SAI中每个面板都有其各自存在的功能与意义，下面详细介绍各个面板的主要功能。

主菜单



标　号	名　称	介　绍
1	文件 (F)	包含了新建画布、打开文件、保存数据等与文件管理相关的项目
2	编辑 (E)	包含了撤销、重做、复制、粘贴等基本的编辑功能
3	图像 (C)	在这里可对画面的分辨率、尺寸、方向等进行设定，可以改变画布的大小
4	图层 (L)	可以使用对图层进行编辑的各种功能，其中一部分功能在图层面板中有快捷按钮
5	选择 (S)	可以对当前选择中的区域进行操作，除了基本的取消、反转外，还可以扩大选取的像素
6	滤镜 (T)	在这里可以对特定的图层、图层组或者选区进行色调调整
7	视图 (V)	包括旋转角度与大小缩放等，可以对视图进行调节的各种功能
8	窗口 (W)	可以进行与面板相关的各种设定，也可以使整个操作界面重新初始化
9	其他 (O)	除了可以查阅使用帮助外，还可以对工作环境与快捷键进行设置

导航器

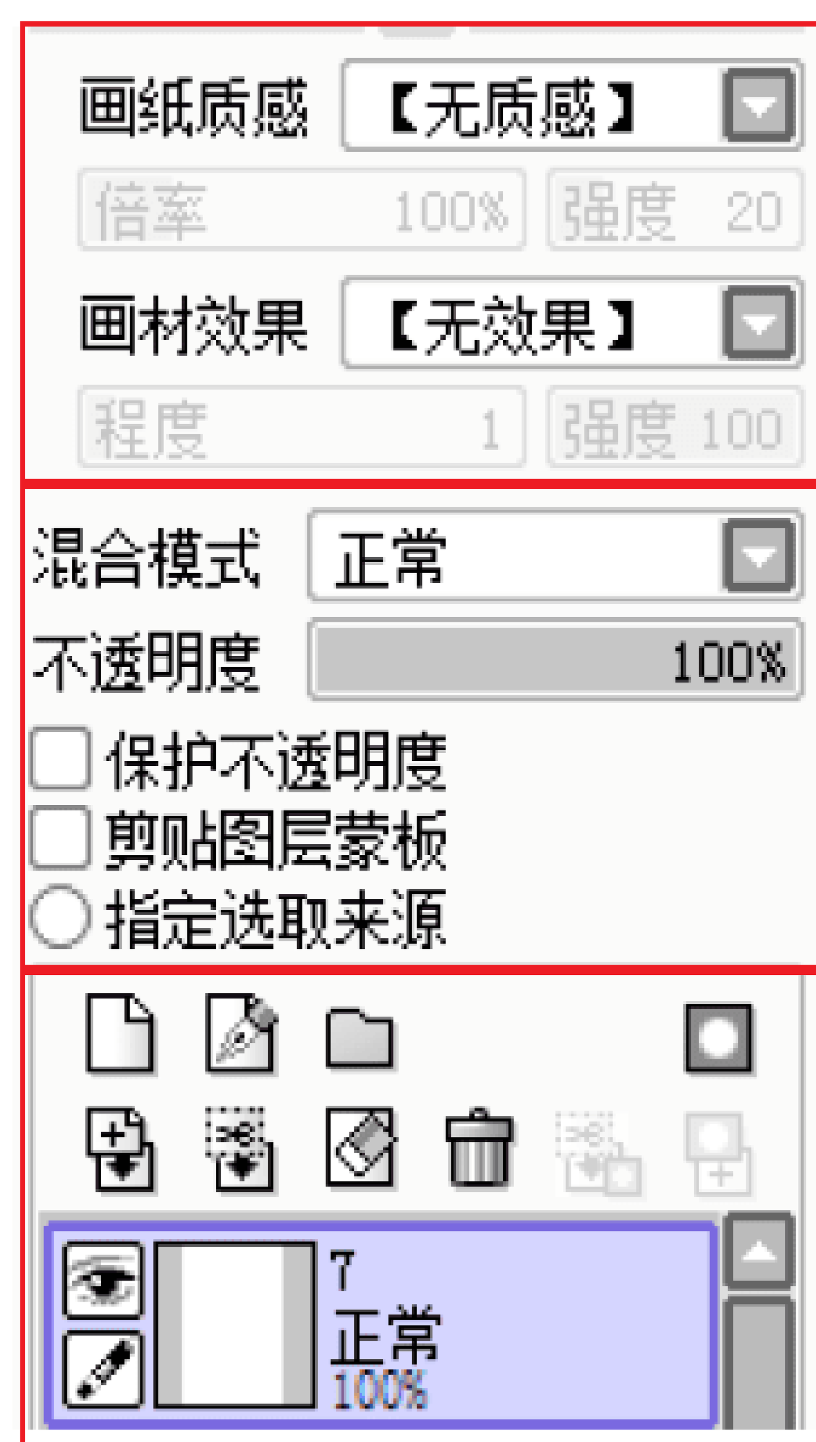


画面缩略图：可以实现观察画面的整体情况，红色的线框表示主视窗中所显示的画布区域，可以通过拖动方框来改变显示区域

缩放倍率：主视窗中画面的大小比例，可以通过“+”“–”按钮来进行调节，按下右侧的□可返回初始状态

旋转角度：通过这里的滑块与按钮可以改变画面的倾斜角度，同样按下□键后即可复位

图层面板



画纸质感：可以为各个图层单独添加“画纸质感”“画材效果”。

图层选项：可以改变图层的混合模式和不透明度，还可以进行锁定不透明度等操作。

图层编辑快捷键按钮、图层列表：上方为 10 个常用的图层编辑快捷键按钮，下方为可以查看当前图层排列情况的表格。

色彩面板



隐藏、显示按钮：包含 6 种选择色彩的方式，单击上方的图层可以隐藏、显示相应的窗口。

色轮：环形的部分可以选择色彩，中间的方块用来确定该颜色的明度与饱和度。

色盘：可以将自己常用的颜色保存下来，以便在后续的绘制中使用。在初始状态下，这里没有保存任何颜色。

工具面板

固定工具：这里有 8 种固定的编辑工具，右边的几个方块分别为“前景色”“背景色”和“透明度”按钮。

自定义工具：这里放置了一些供绘画与着色使用的画笔工具，可为已有的笔刷进行个性化的设置，同时还可以添加新画笔。

工具参数：可以对各种工具进行详细的设定，根据所选定的工具的不同，具体的项目也会有相应的变化。

快捷工具栏

对选择范围进行操作：左侧为取消选区，右侧为反转选区。

旋转角度：可以设定画面的倾斜角度，◻可以复原。

抖动修正：可以对手抖的自动修正程度进行设定。

撤销、重做：回到上一步操作状态或者反之。

缩放倍率：可以调节主视窗画面的大小比例。

视图反转：单击该按钮可以左右翻转画布，再单击即可复位。

主视窗

画布：显示对图层进行着色的区域，所有与绘画有关的工作都是在这里进行的，可以通过快捷工具栏与视图菜单等来变换视窗的显示区域。

视图滑块：拖动右侧与下方的滑块可以移动画布的位置，当画布的面积比视窗大时，可以利用滑块将视窗移动到需要的位置。

视图选择栏



当前打开的图像文件：用于在多个图像文件中进行切换，紫色标签代表了当前主视窗中正在显示的图像。

状态栏

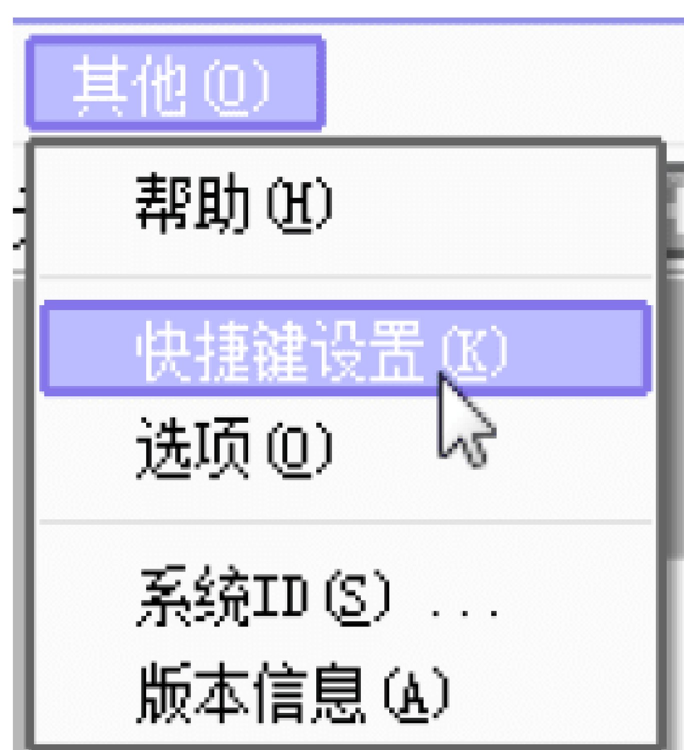
内存负荷率:47% (已用345MB/可用1153MB) Shift Ctrl Alt SPC Any

内存负荷率：这里可以确定当前电脑的系统负荷与SAI可用的内存容量。

按键显示：当使用数位板或者按下特殊按键后，对应的图标会亮。

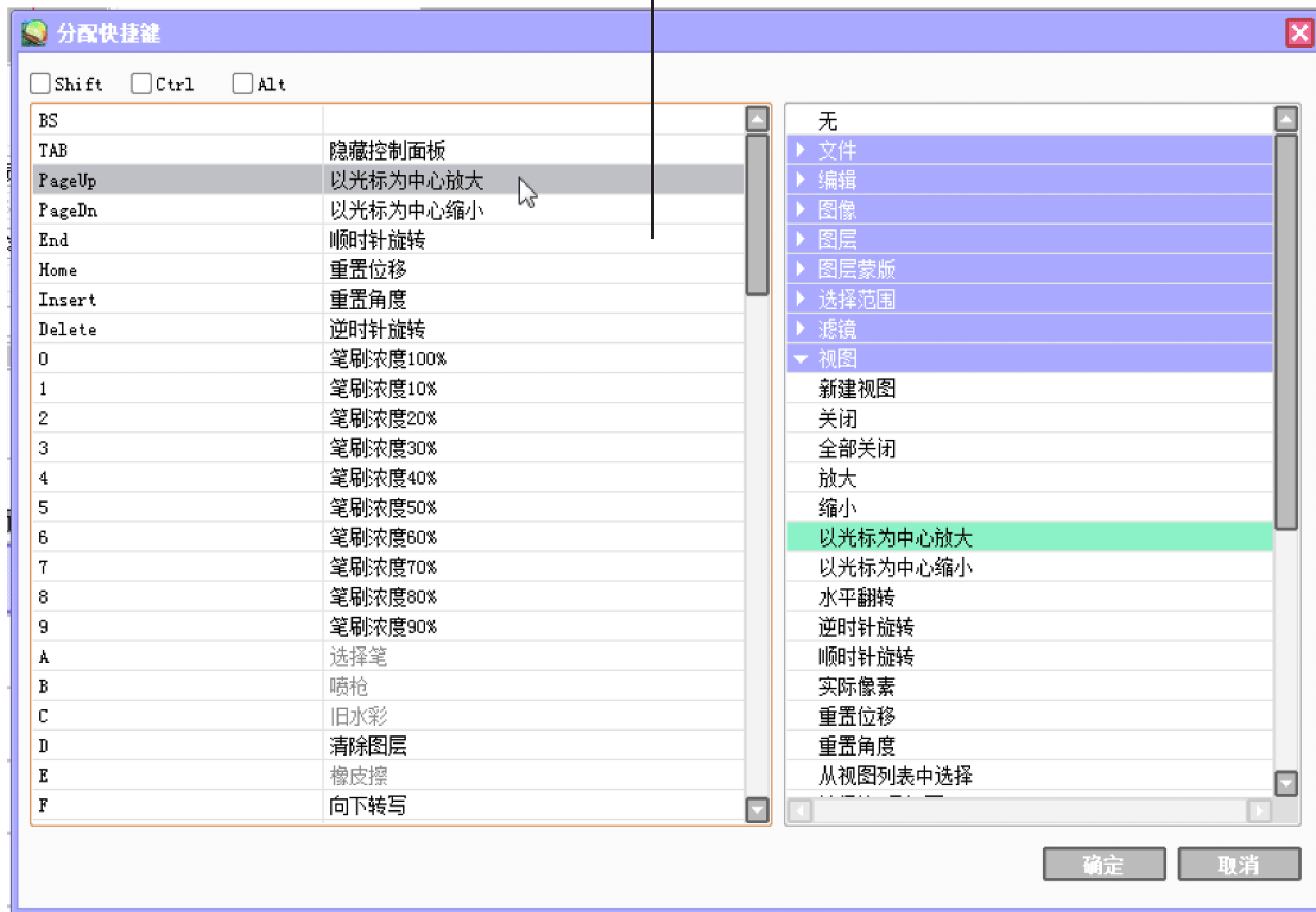
1.3.3 常用快捷键的设置

SAI的快捷键功能非常强大，使用快捷键可以方便使用者绘制漫画。



在【其他】菜单中，点击【快捷键设置】选项。

在这里可以根据自己的喜好设置自己所需要的快捷键，在左边进行选择快捷键，右边选择相对应的快捷方式，最后点击【确定】按钮即可。



1.4　临摹绘制

众所周知，在学习绘画时，每个人都是从临摹开始的，只有从临摹中获得技巧与灵感才能更好地创作出自己的作品。

1.4.1　实战——漫画人物临摹

刚开始使用数码软件绘制漫画的时候，可以先选一个略微简单地人物进行临摹。下面来看看如何从临摹开始，绘制出自己的漫画偶像。

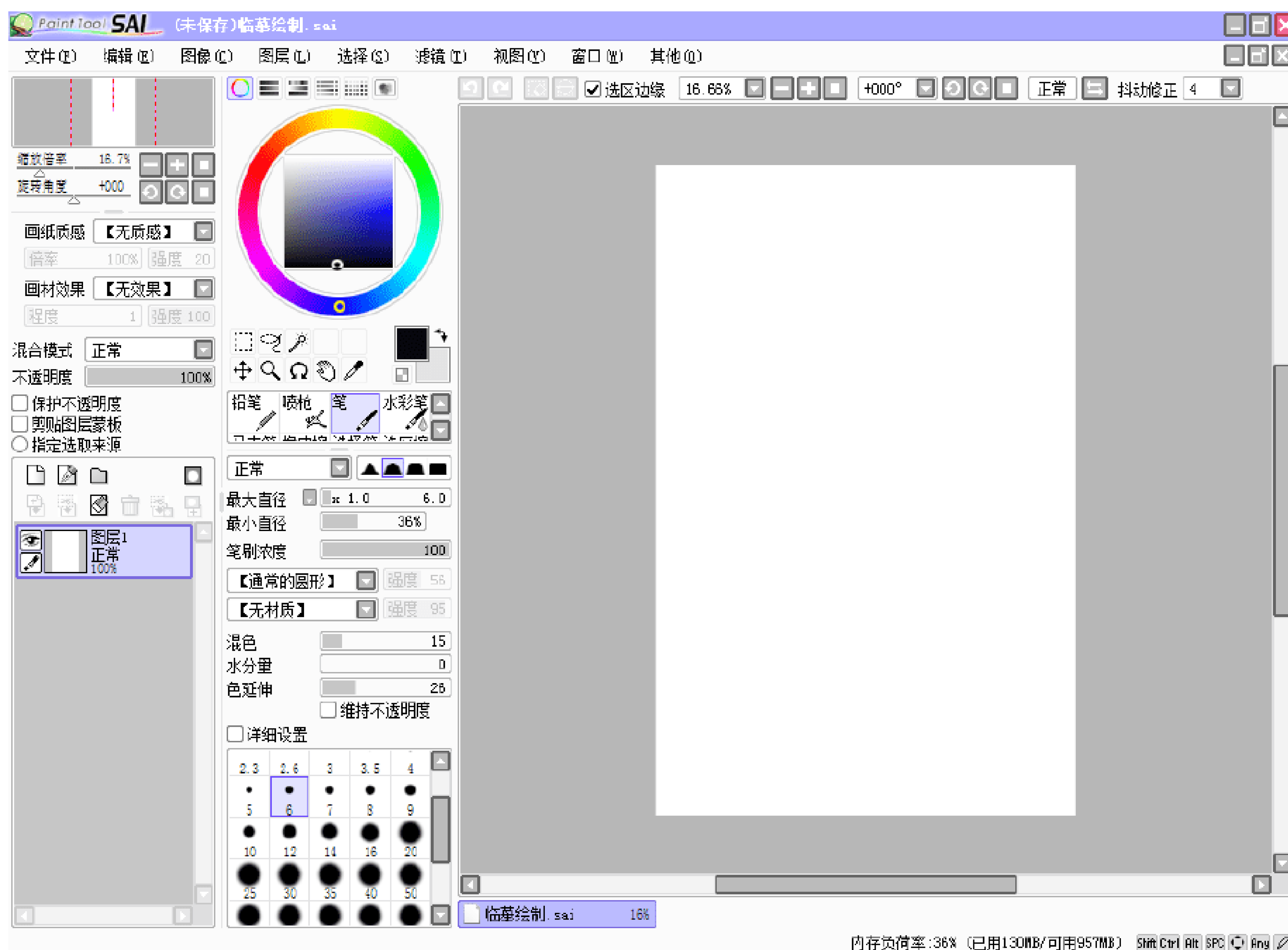
绘制前期设置



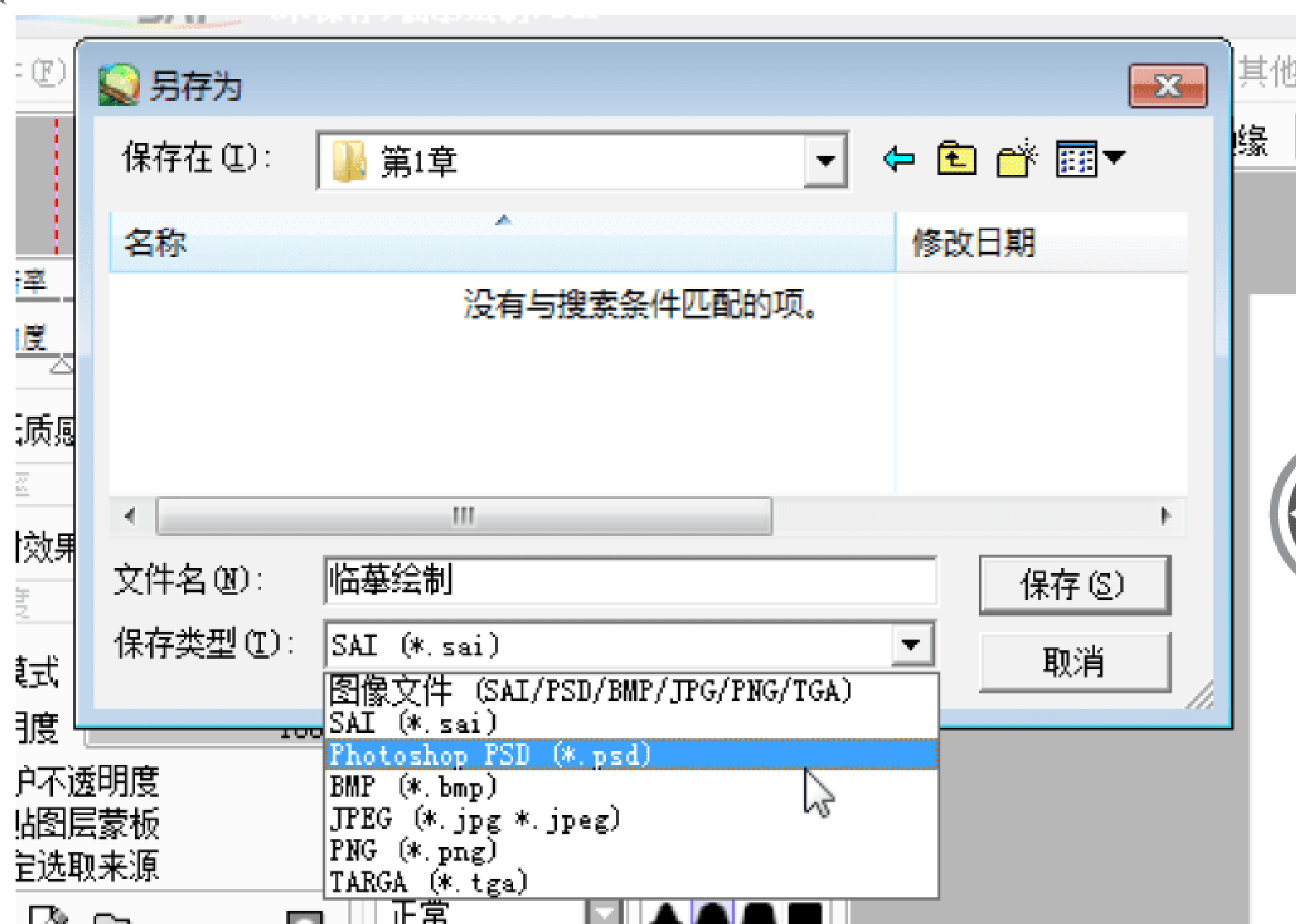
1 打开软件SAI，在【文件】菜单栏中选择【新建文件】命令。



2 这时会弹出一个窗口，如左图所示，根据要求给文件命名，文件大小选择 2000*3000 像素，分辨率为 300 像素。



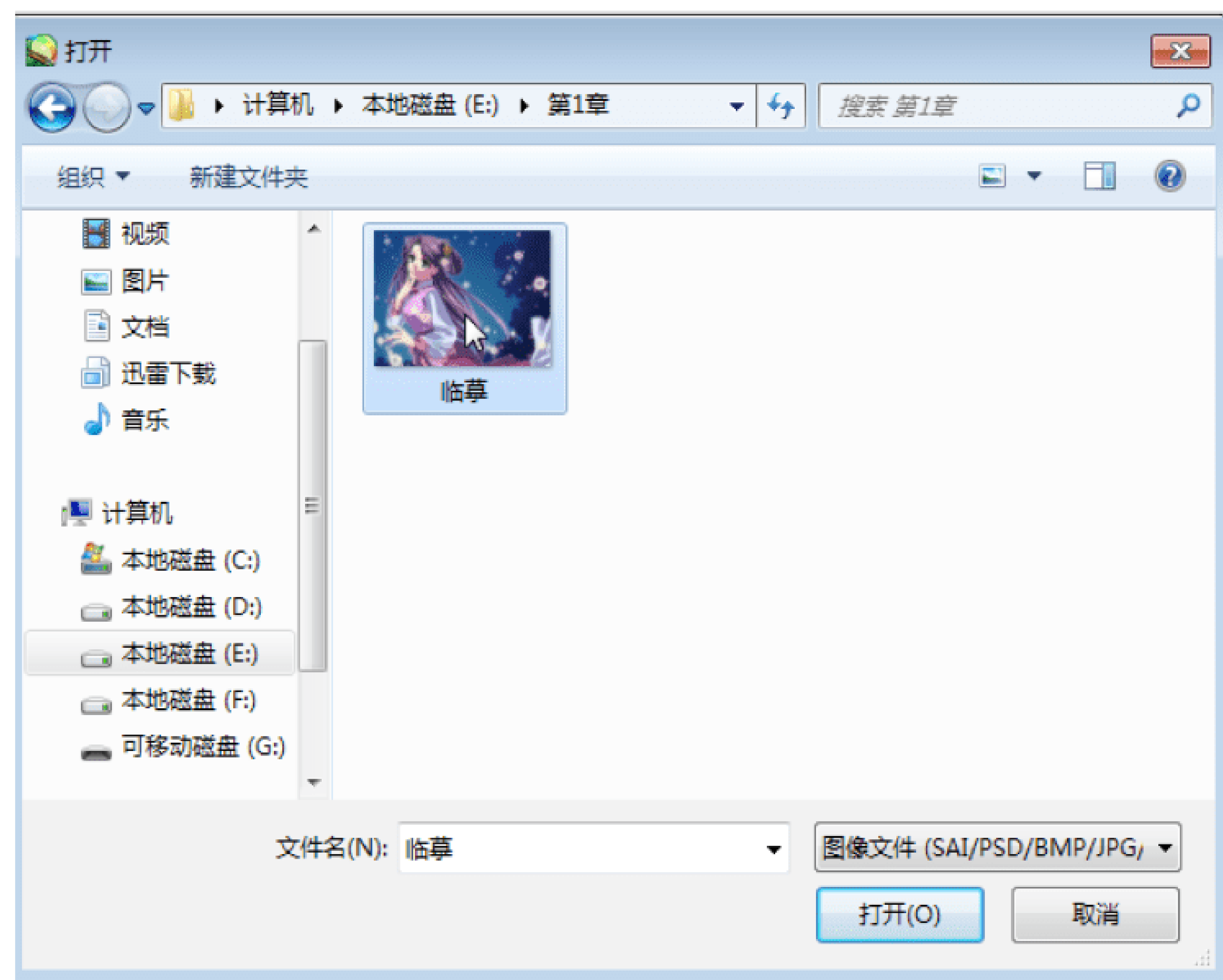
3 上一步确定之后会建立一个如上图所示的空白画布，为避免文件的丢失可以事先保存一下，可使用 Ctrl+S 快捷键。



4 保存时在【保存类型】中选择Photoshop PSD(*.psd)的格式，以便后续需要时可以在PS中进行操作。

5 如果选择的图片长度小于宽度，这时可以在【图像】菜单中选择【逆时针90度旋转图像】命令。





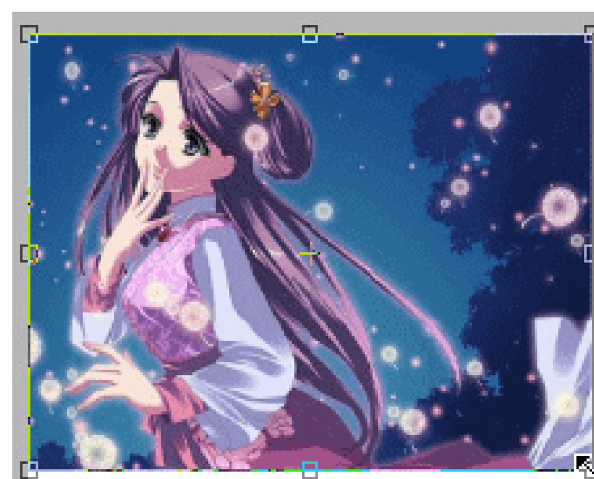
6 在【文件】菜单栏中单击【打开】按钮，在打开的文件夹中选中图片，打开图片。



7 打开图片后，使用【选择工具】选择全图片，使用快捷键Ctrl+C复制图片，在新建的画布中使用快捷键Ctrl+V粘贴图片。



8 图片粘贴到画布中之后，会出现不同的大小状态，这时需要在图层面板中选择【自由变换】按钮将图片放到最大，或者使用快捷键Ctrl+T，注意放大图片时要等量放大，其快捷键为Shift。

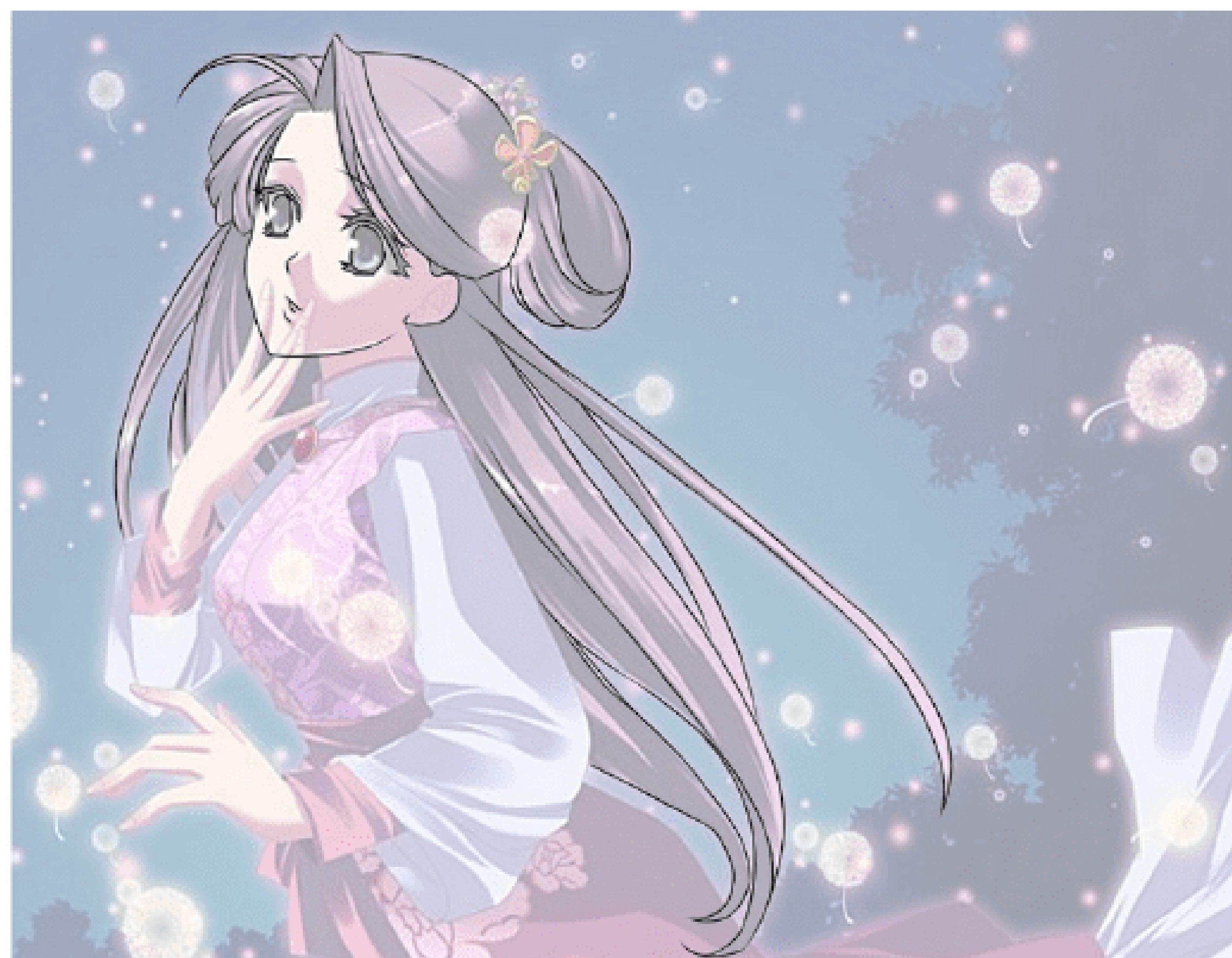


开始绘制

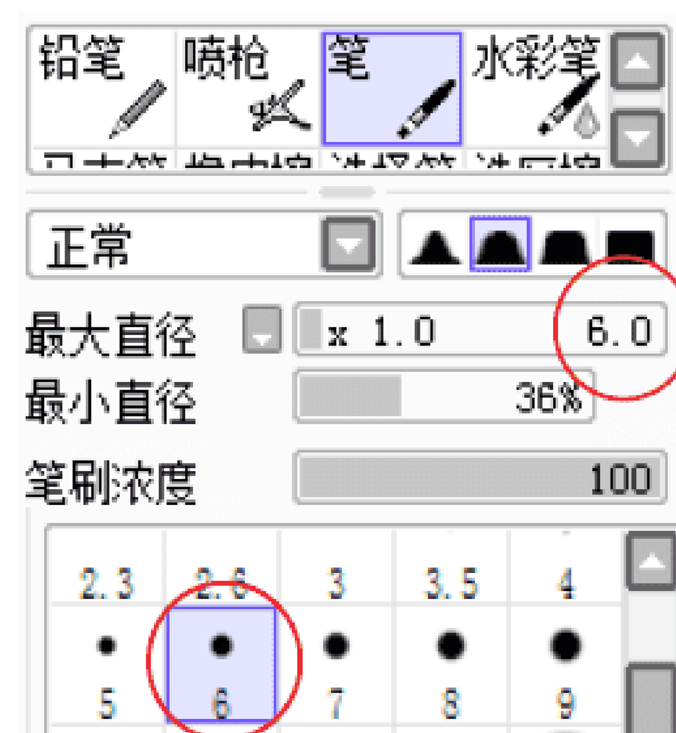


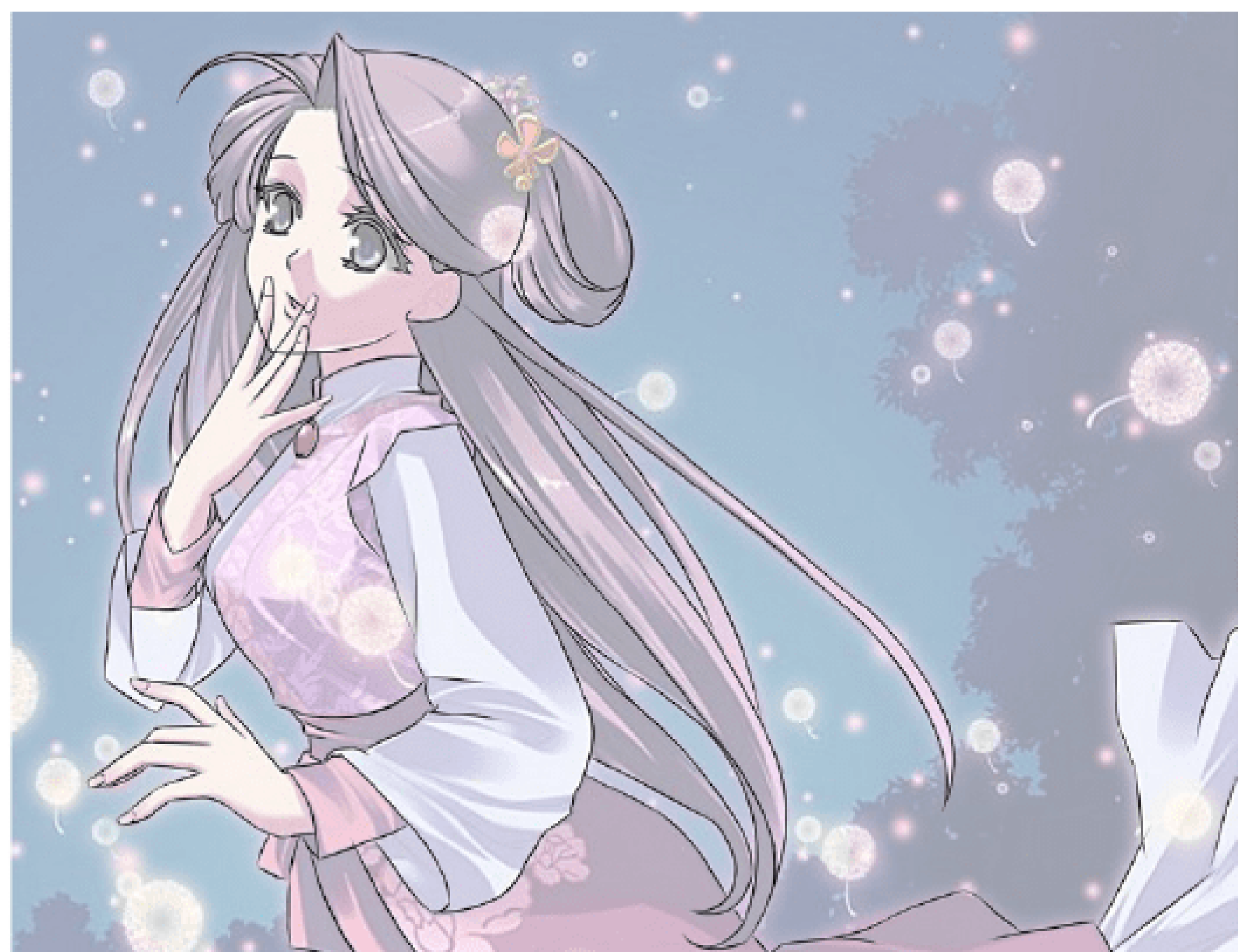
9 在图层面板中的【不透明度】中降低图片的透明度，使其变得模糊，便于后续绘制临摹。





10 使用6号左右的笔刷进行绘制，先简单地勾勒出人物头部，注意绘制头发时线条要流畅。



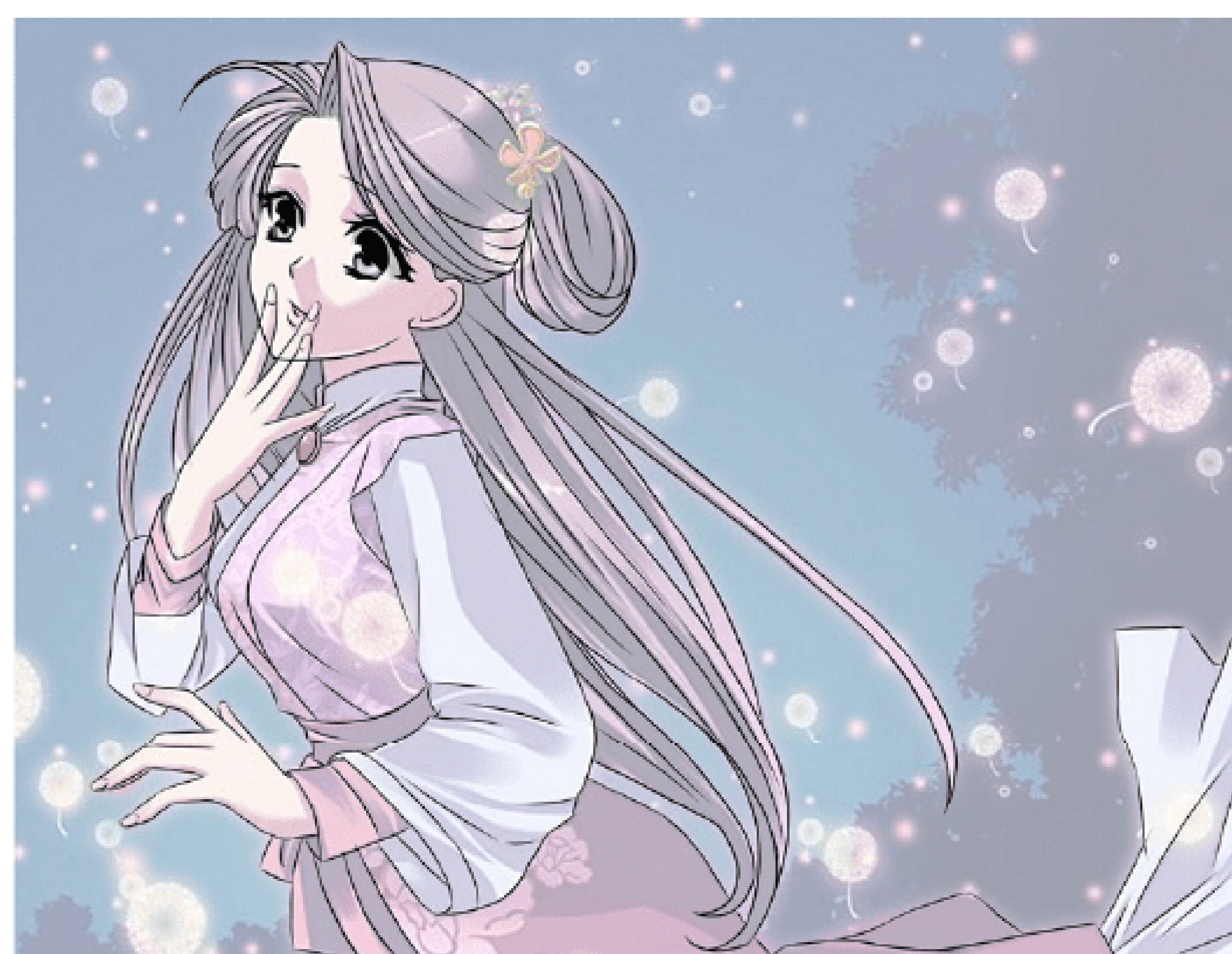


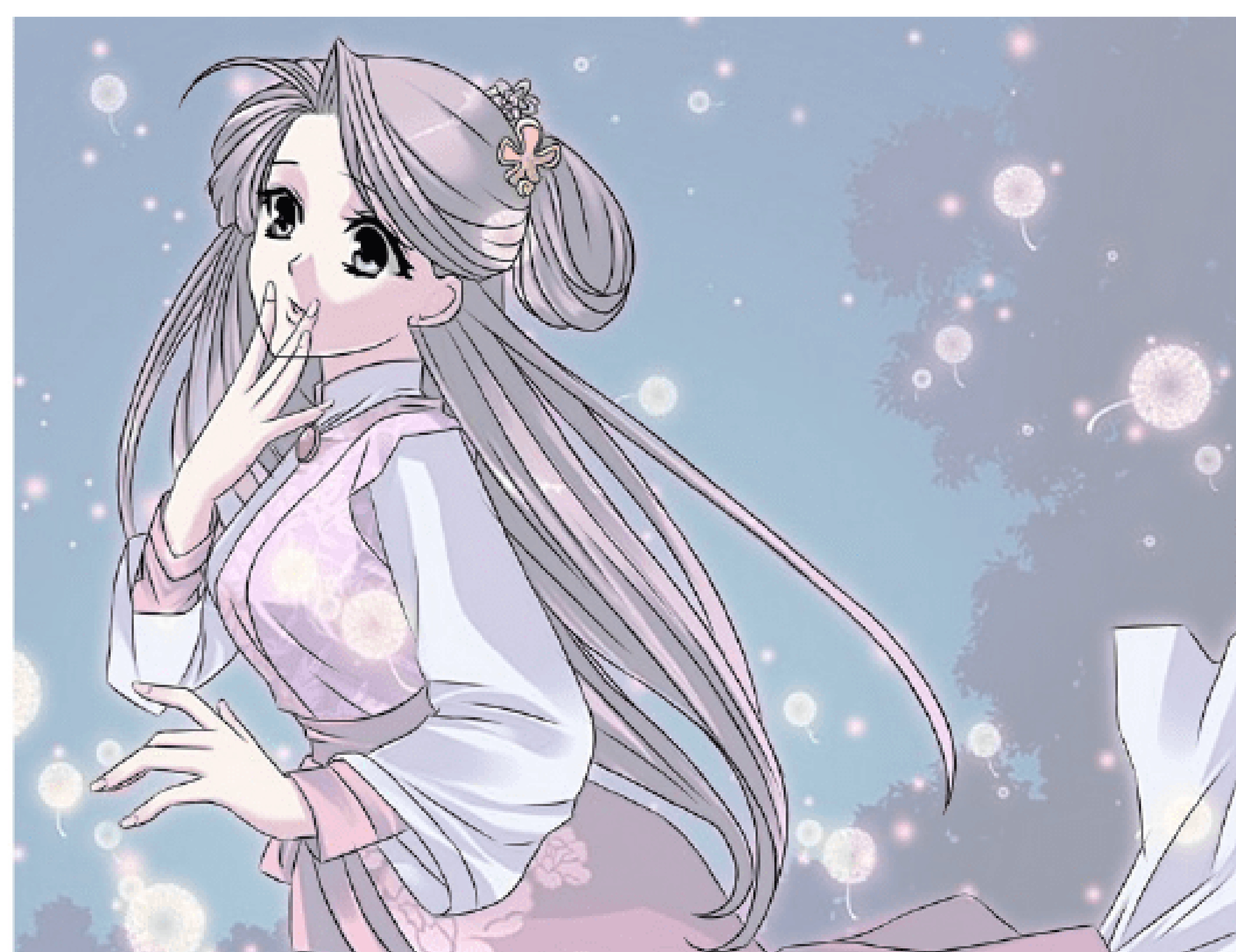


11 勾勒人物的全身。相对于头发，衣服的线条可以随意一些。

12 给头发和衣服添加细节，使其更加具有层次感。









13 绘制人物头发上的发饰，使人物更具魅力。

14 整理画面，擦去多余的线条，隐藏原图层，效果图就完成了。

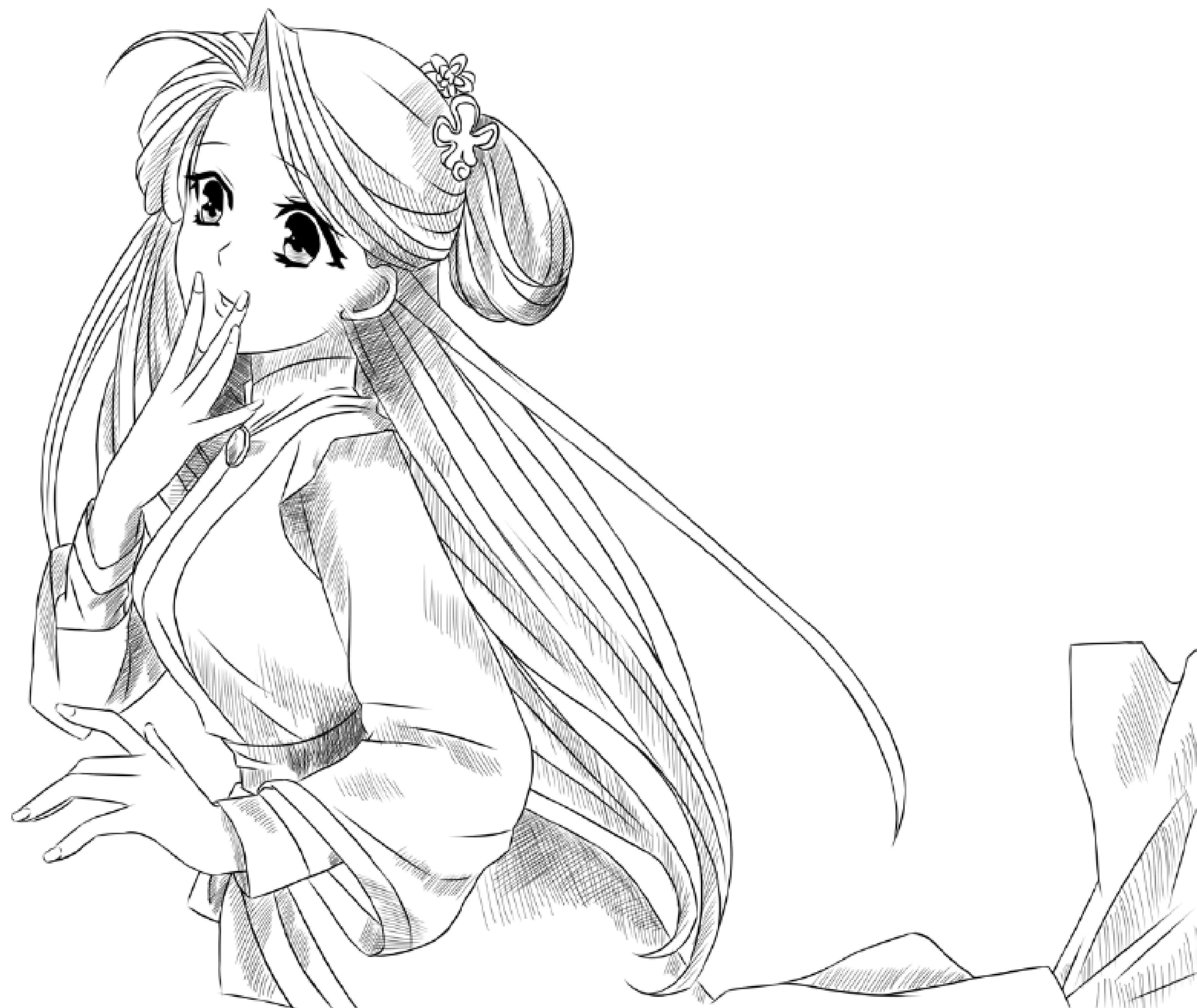






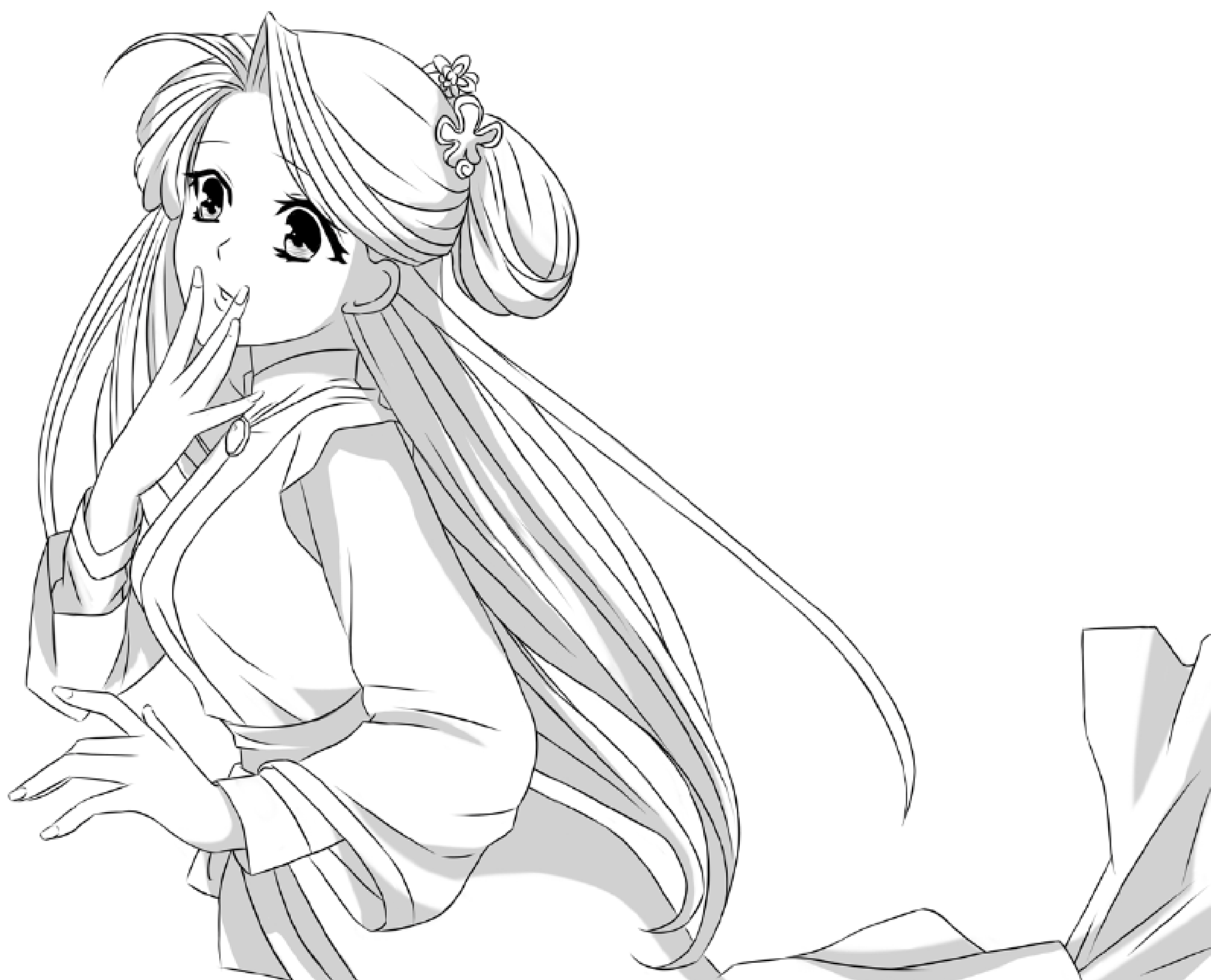
阴影绘制效果一

使用排线的方式给人物添加一层阴影，使人物更加立体，最终效果图完成，一个长发飘扬清秀美丽的女子形象就呈现出来了。排线法绘制阴影使画面更加灵动、有生气。



阴影绘制效果二

使用灰色平涂的方式给人物添加阴影，相对于使用排线法绘制阴影，该方法使画面人物的明暗关系非常明确。



1.4.2 实战——真人转漫画

在绘制漫画时，一般都会选择真人照片作为参考材料，通过对真人照片的夸张、变形、转变，绘制出想要的漫画人物角色。下面通过照片来临摹人物的漫画形象，可以适当地添加自己想要的效果。

绘制草图



选择一个使用近景镜头的照片进行临摹，人物的五官要清晰，特点要明显，这样可以将人物的外形等重点表现出来，人物的相似度增强，这里选择的是一张古风的写真照片。

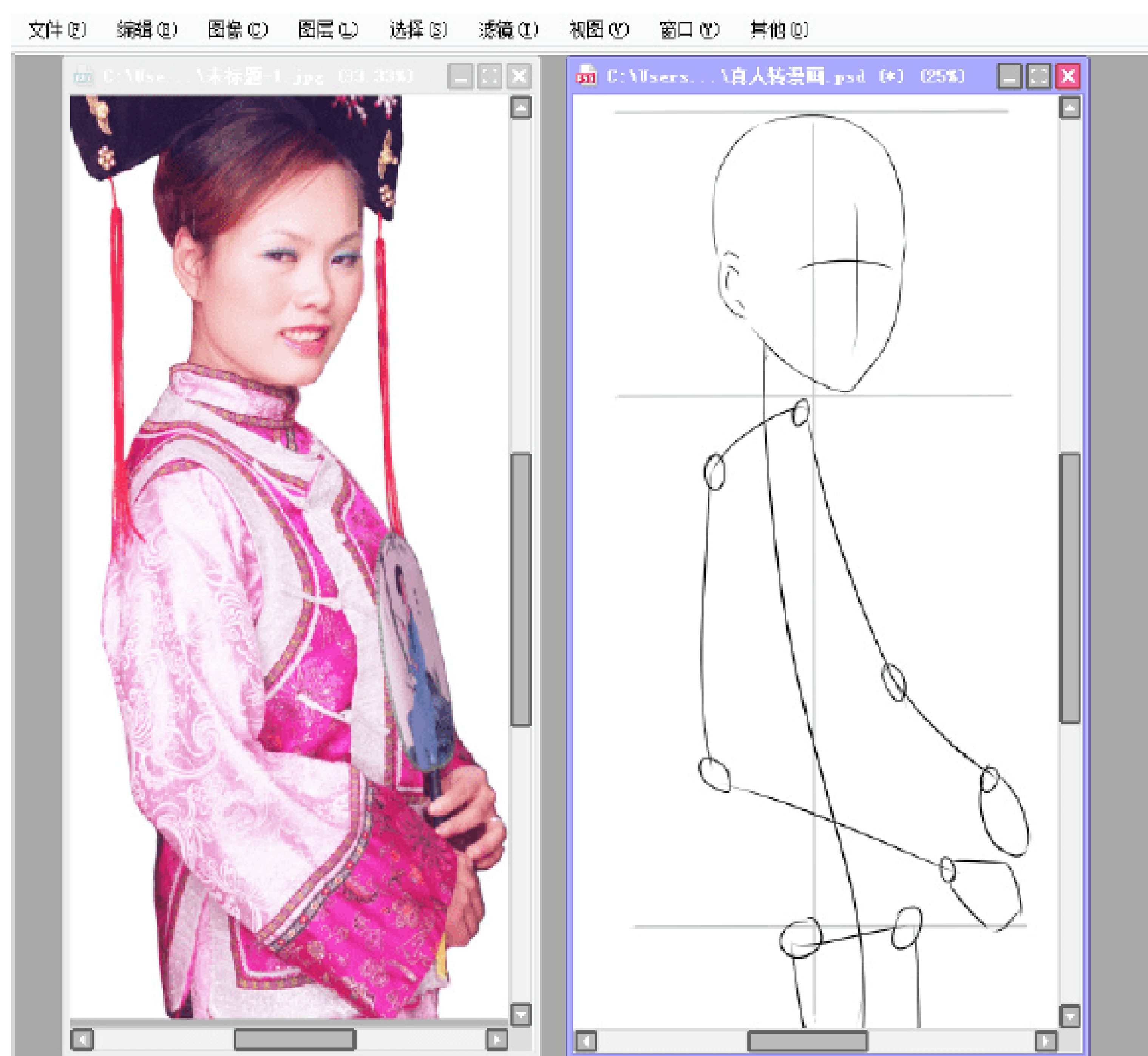
人物特点：身着清代服装、侧身手拿团扇、开心地笑着。

转变：对人物的脸部表情和五官特征进行夸张转变，发型会稍作修饰。



1 在SAI里打开所选择的照片后，再新建一个画布，将画布的窗口和图片的窗口并排在一起，如左图所示。根据照片在画布上先定一下人物的头身比和重心线。





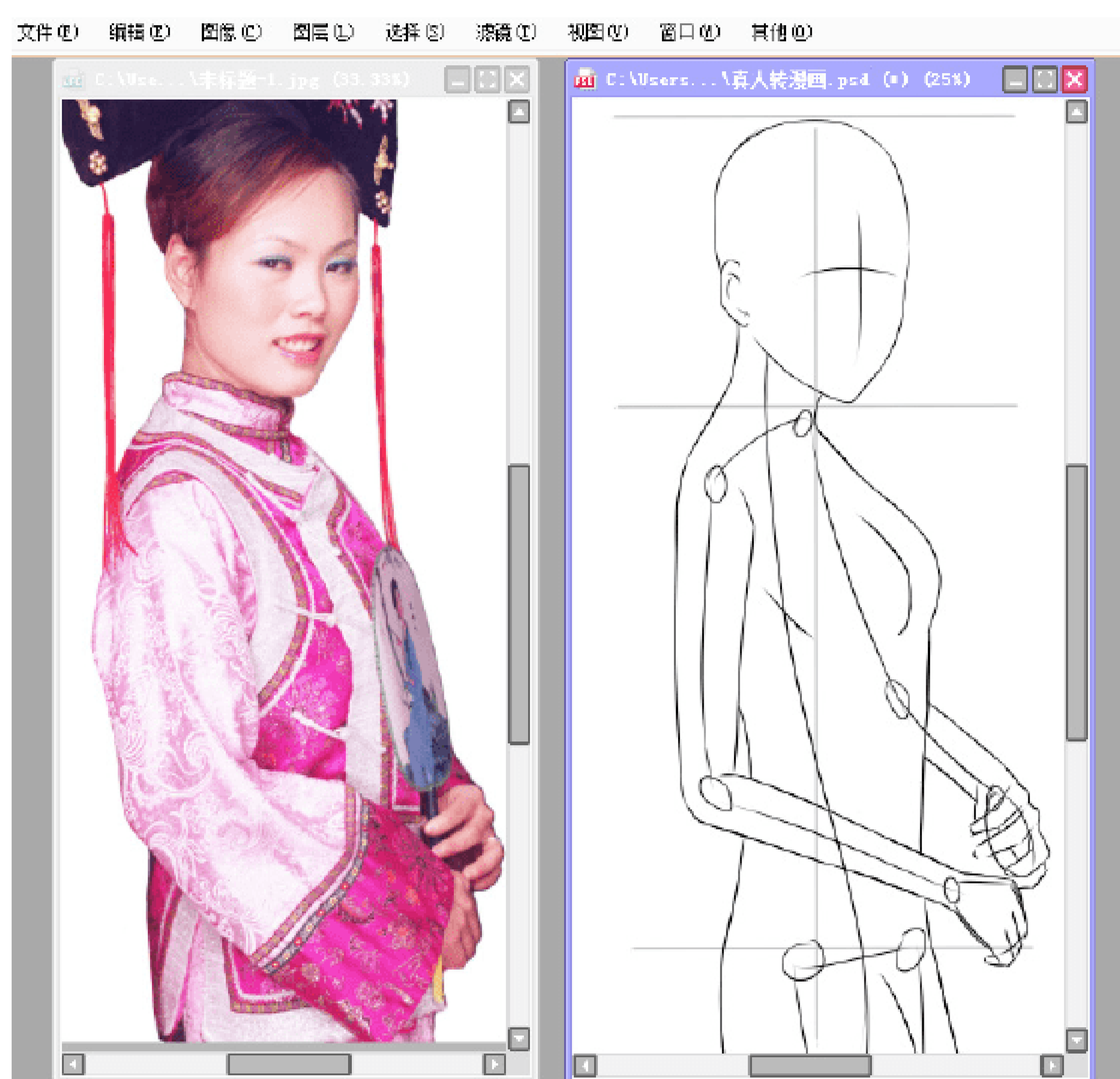


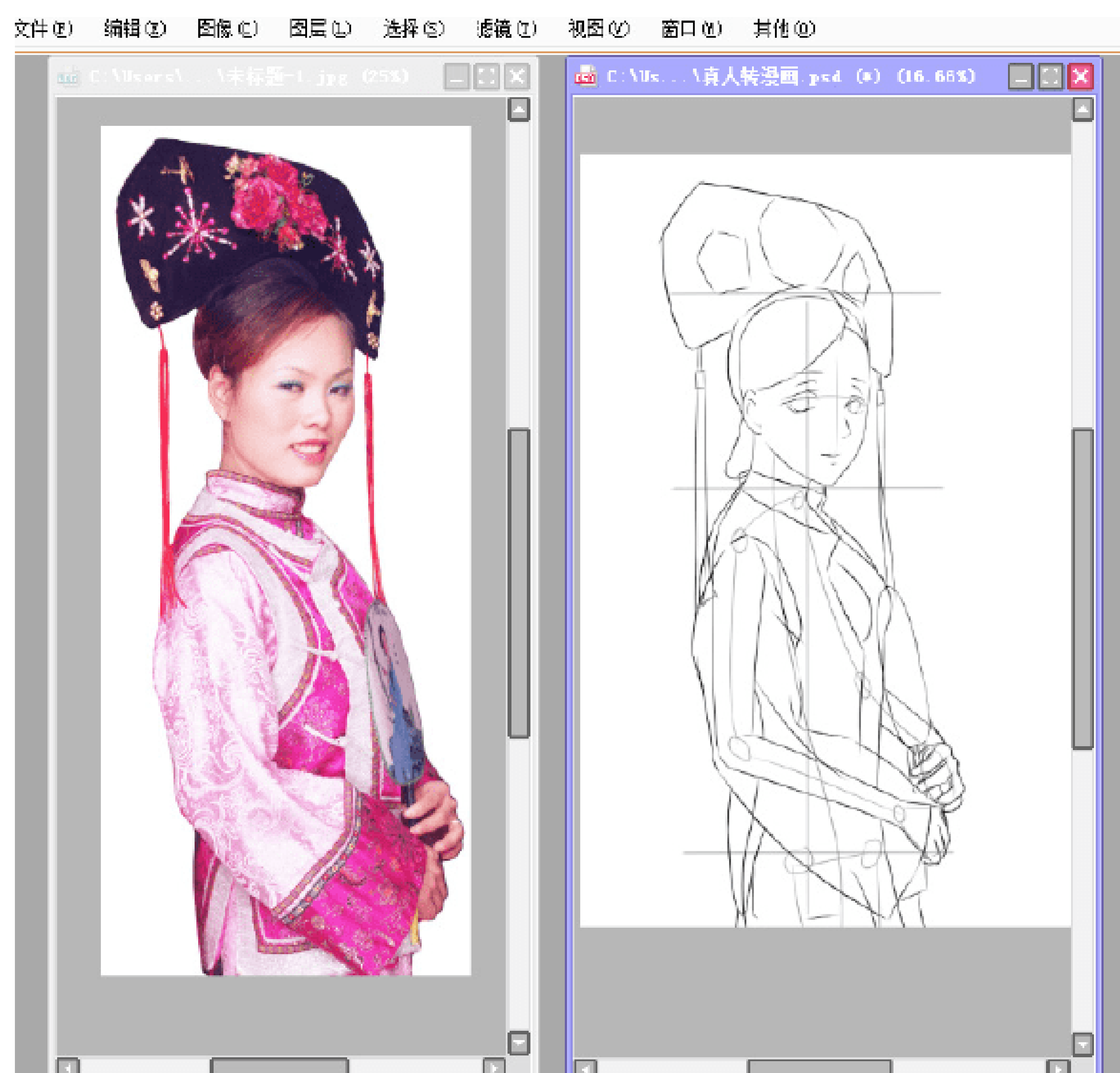
2 参考照片，根据比例线，选用6号【笔】工具简单地用线条勾出人物的大致轮廓，用小圆圈标记出人物的关节点，以便后续的绘制。



3 根据人物的动态线，绘制出人物的身体结构，适当地修改人物的身体结构，毕竟真人与漫画人物的身体结构是有一定区别的。

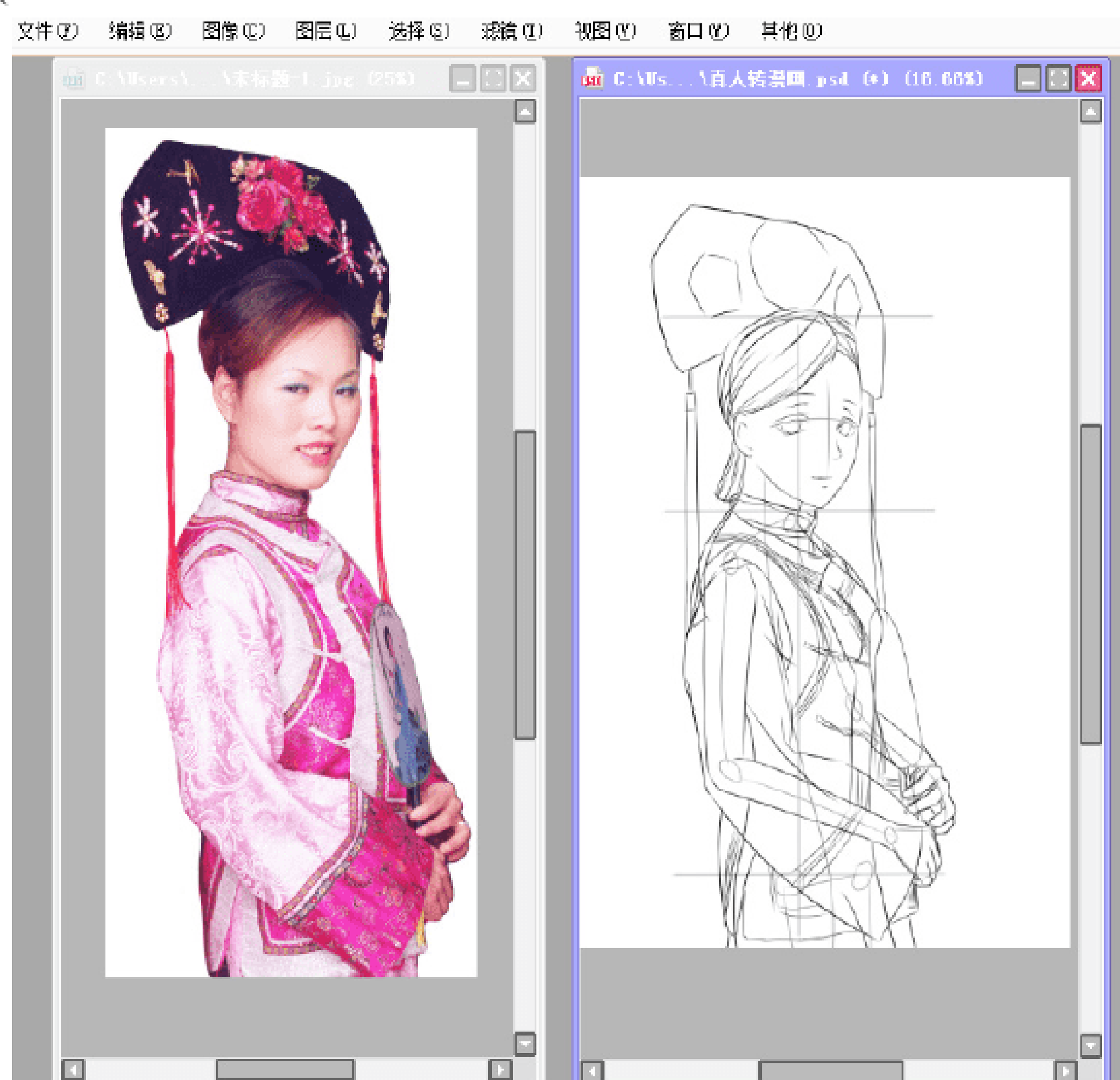






4 根据照片和身体结构简单地绘制出人物的发饰、五官和身体外形。因为是漫画人物，所以脸部做了修改，不必纠结于人物的相似度。







5 继续添加头发和衣服的细节部分，使人物的结构更加层次分明。

整理画面





6 整理画面，根据线稿草图先绘制人物的头发和旗头的部分，将头发分缕画出来，使结构层次明了。

7 继续绘制人物的身体部分和衣服，衣服线条相对于头部线条来说更加随意、放松一些。





8 如果觉得画面单调，可以再绘制一些花纹做装饰，让画面更加丰满。

9 擦去被头饰遮挡住的头发，让头饰跟头发之间的空间关系更加明确。





10 擦去线稿的草图部分，整理出一张干净的人物线稿。

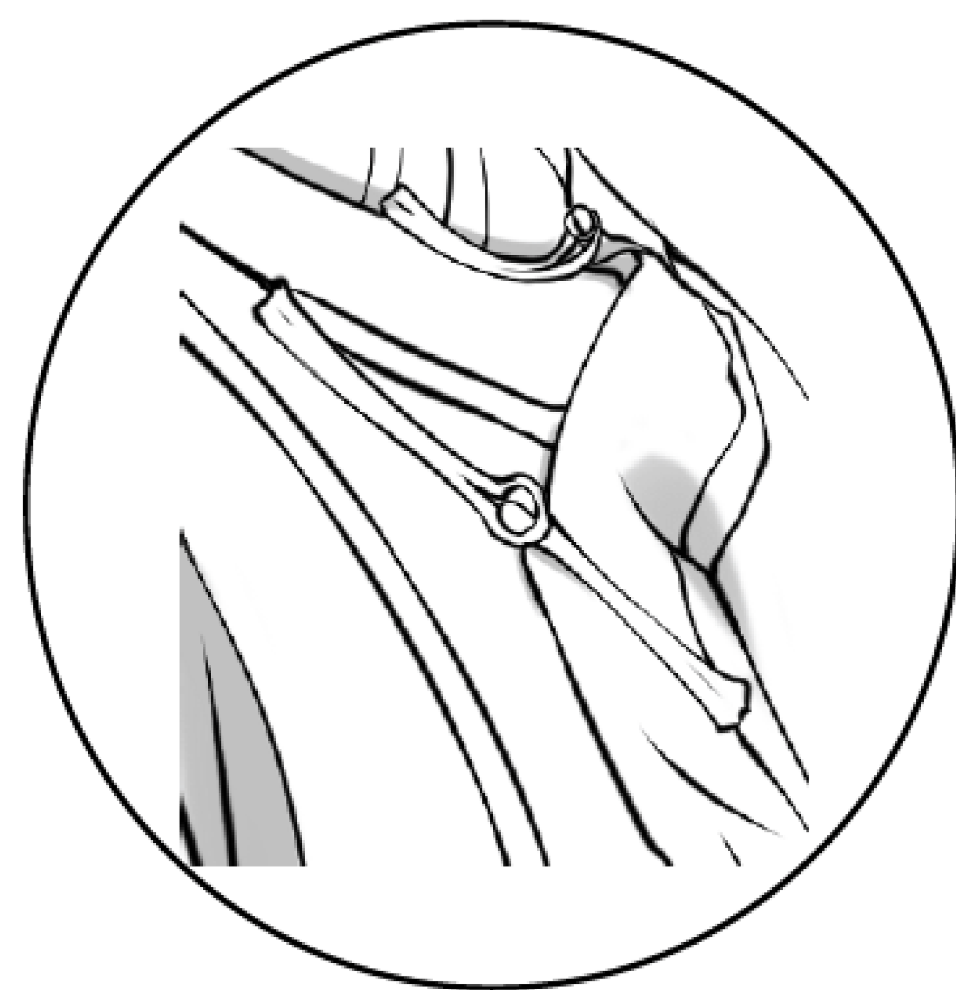
11 给人物添加阴影效果，使人物更加立体，画面更加完整。

12 做完最后的修饰，最终效果图完成。在转画漫画时五官要尽量夸张，漫画人物特有的大眼睛、人物结构要简洁明了。





头饰的添加会使人物更有魅力值，另外要注意头饰跟头部头发的空间关系要正确。



绘制衣服时线条的粗细变化要一致，更能体现画面的韵律感。

第2章

运用SAI绘制人物流程



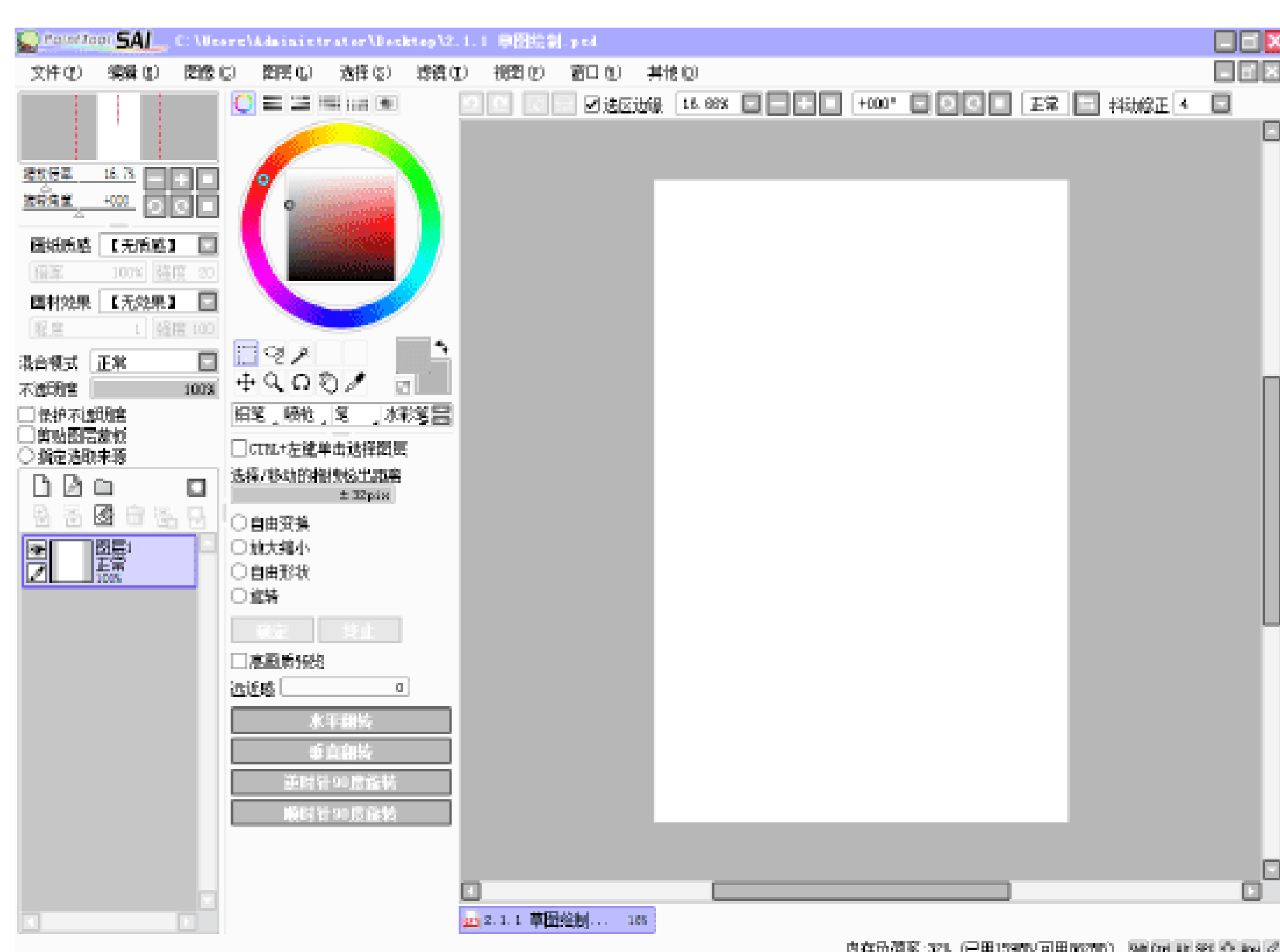
上一章简单地介绍了使用SAI进行临摹和简单地创作，接下来本章将分：六步速成、更上一层楼、实战演练三大部分，对使用数码软件SAI绘制人物的流程进行详细的解析，让读者可以更加熟练地掌握数码软件SAI。

2.1 六步速成——线稿草图绘制

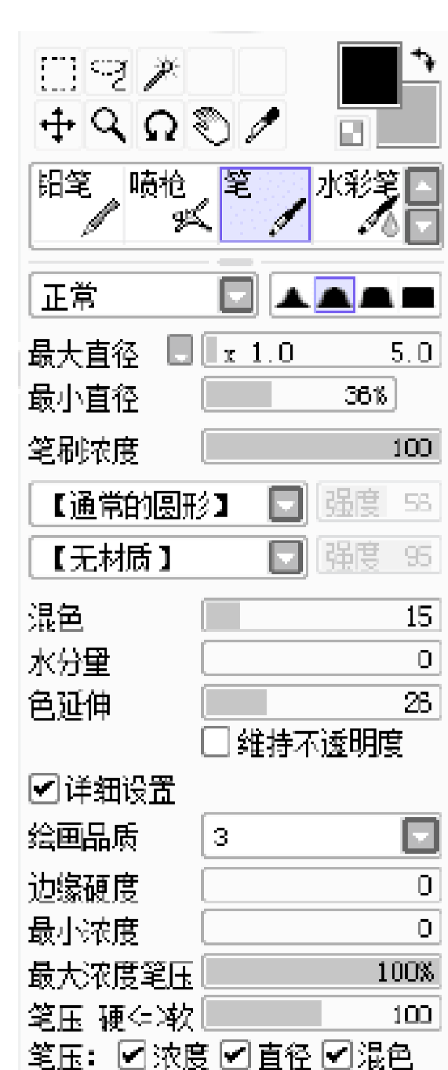
无论多么复杂的动漫效果，都是从草图绘制开始的，草图就是一幅漫画作品的基础。这里将分步解析人物草图的绘制过程，有助于读者更快速地对人物形体、形态以及人物造型塑造的掌握。

2.1.1 动作草图设定

绘制一幅图时，要先确定自己所要绘制人物的比例和动作，然后用线条简单地勾勒出来，这就是最基础的草图。

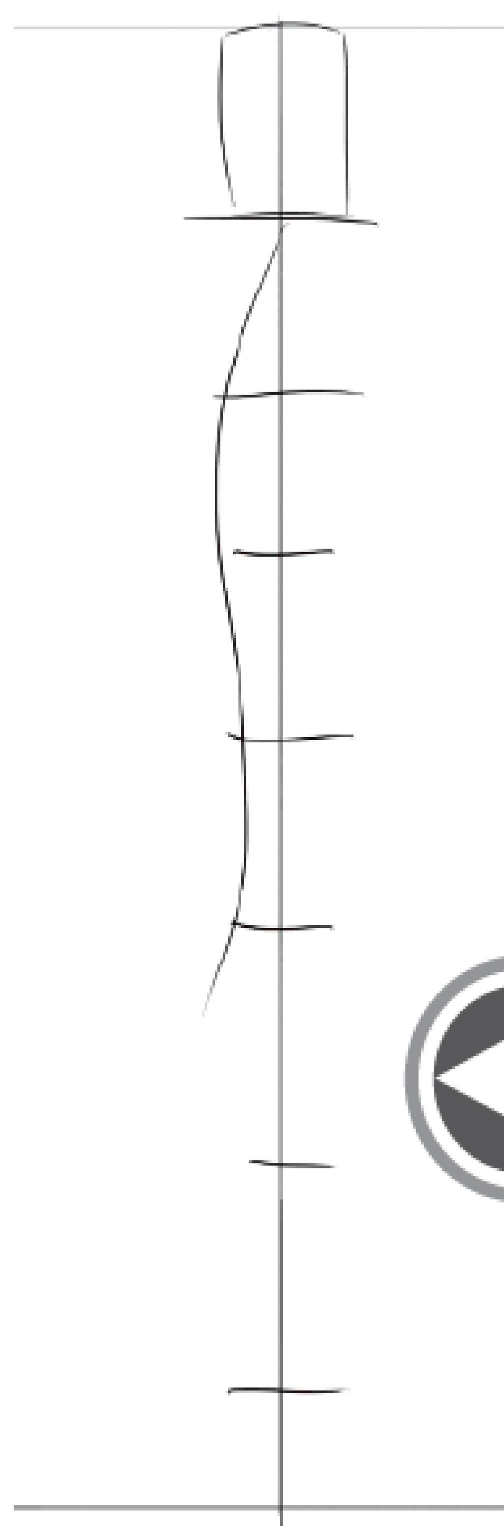


可设置特殊笔刷效果。



1 打开SAI。建立一个大小为2000*3000像素，分辨率为300像素的空白画布，这里要注意提前保存一下，以免文件丢失。

2 如上图所示，设置画笔，也可以随自己的喜好在画笔面板中设置出自己满意的笔刷效果。



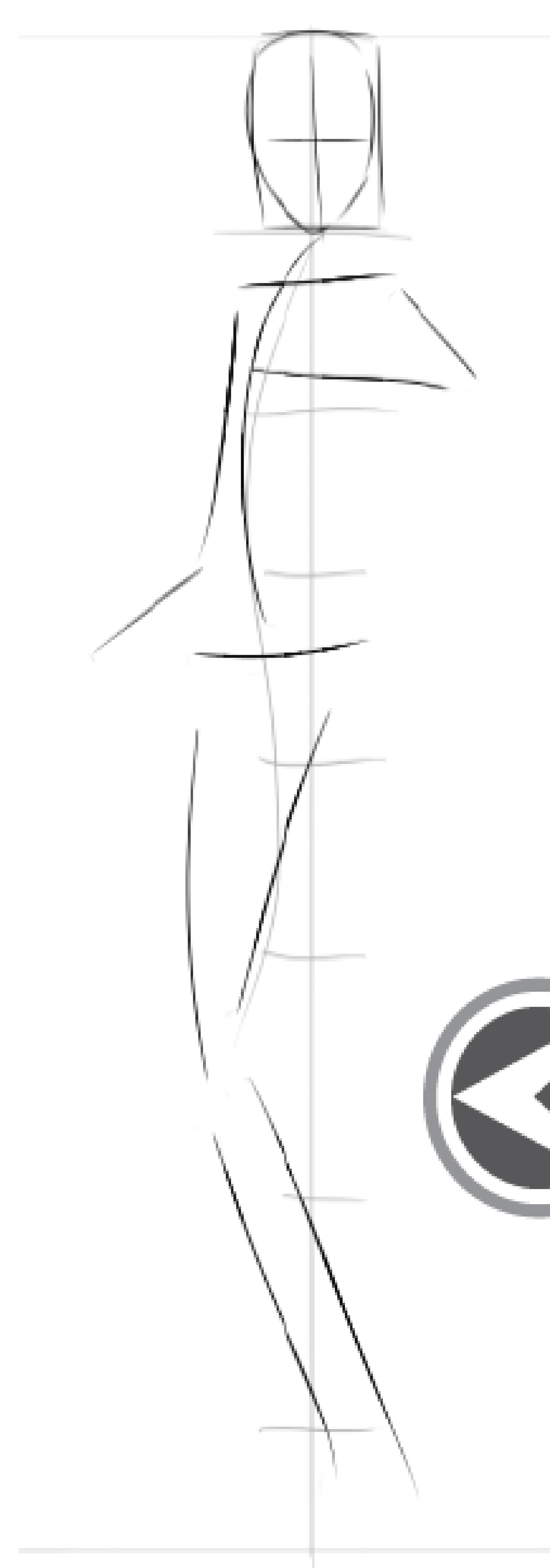
3 开始绘制，首先确定人物的身高比例，这里人物大约有8头身。



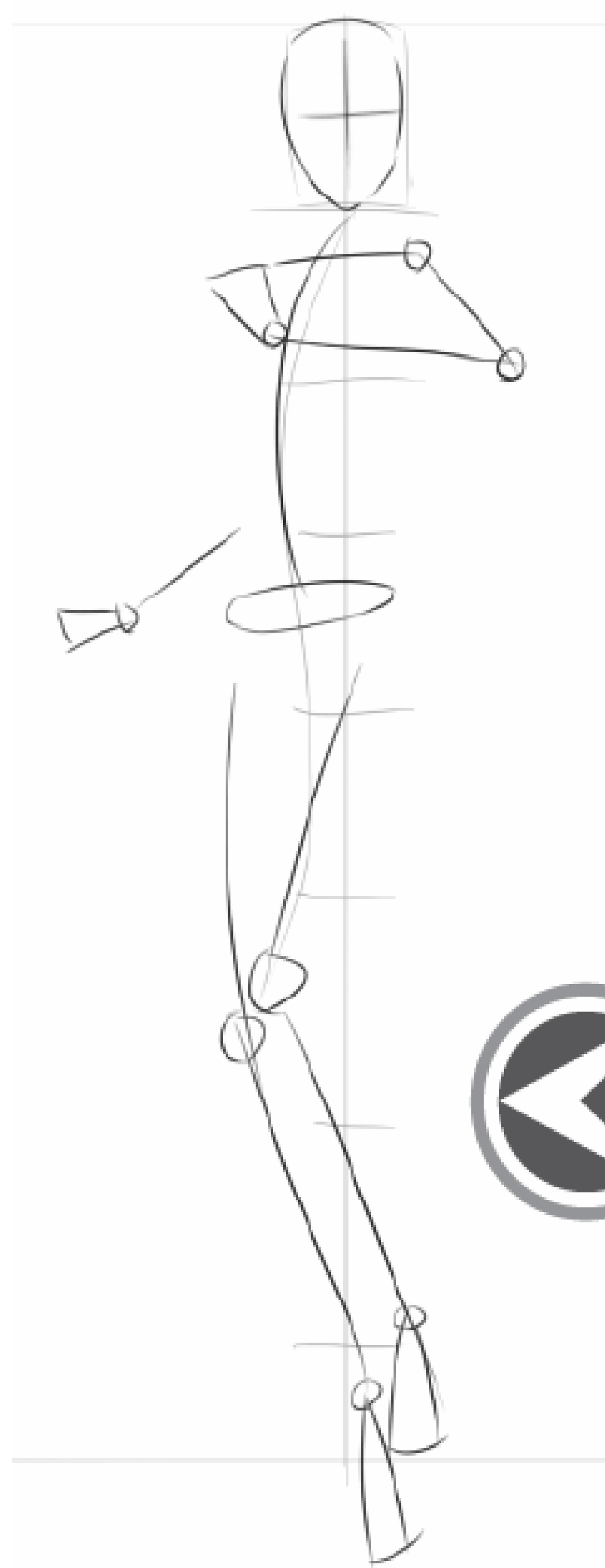
4 用线条简单地勾勒出人物的大致动态，注意肩、腰和膝盖的大致位置。

2.1.2 身体关节设定

关节是身体中骨与骨连接的地方，这里主要确定的是四肢的关节。



1 使用十字基准线来确立五官，十字基准线能很准确地帮助我们找到不同角度面向的五官位置。



2 用小圆圈标记出人物的关节，这些关节是影响角色动作的，再用简单的线条勾出手脚。

2.1.3 人体结构设定

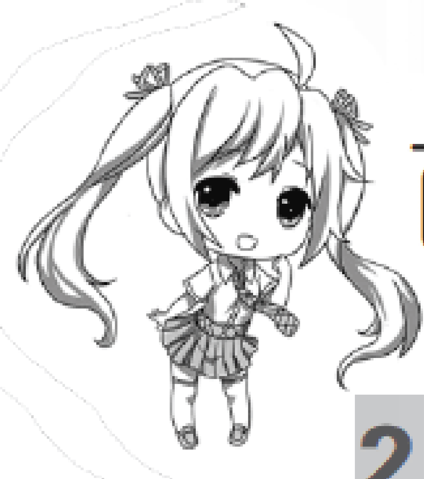
人体结构是绘制一个人物角色的基础，它不仅可以决定男女的性别，还可以决定人物的高矮胖瘦及其动作的展示。



1 根据之前确立下来的动作和关节草图，绘制出人体的大致结构。



2 在前面的基础上进行详细的绘制，将女性柔美的曲线展现出来。



2.1.4 衣服外形设定

根据人体结构图绘制衣服的轮廓，比例要合适，注意衣服绘制时要根据人体的动态进行转折变动。





1 绘制人物的头发轮廓，随人物的身体动作设计相应的服饰，勾勒出大致的外形。

2 简单地勾勒出五官，细化人物的衣服外形，让人物画面更加饱满。

2.1.5 画面效果整理

描线是一个很重要的步骤，干净流畅的线稿对于后续人物的上色和添加阴影提供了方便。





1 根据草图绘制出人物的线稿，整理出一张干净的草图。

2 绘制人物的五官，使人物更具有精神，随身体结构的变化添加衣纹褶皱。



2.1.6　衣服图案设定

在人物线稿完成后，如果觉得人物很单调，我们可以为人物的衣服和发型等添加图案和装饰品，使画面更加美观。



在这里选择了发带、绑带以及古风、传统的“回”形纹给人物的头发、手腕处和腰带做装饰，使画面更加完美。

2.2　更上一层楼——阴影的绘制

在前面六步的基础上我们得到了一张精美的线稿图，但为了使人物画面更加完整，还需要对人物添加阴影，让效果更加丰富和完美。

2.2.1　衣服着色

为衣服添加一层固有色可以简单、明显地区分人物服饰的层次，使人物更加立体。



人物线稿图





魔棒选择后



1 为衣服添加固有色，使用SAI时一般首先选用【魔棒】工具，在一张闭合路径的线稿上点选要着色的区域，这时所选择的区域会变成紫色。



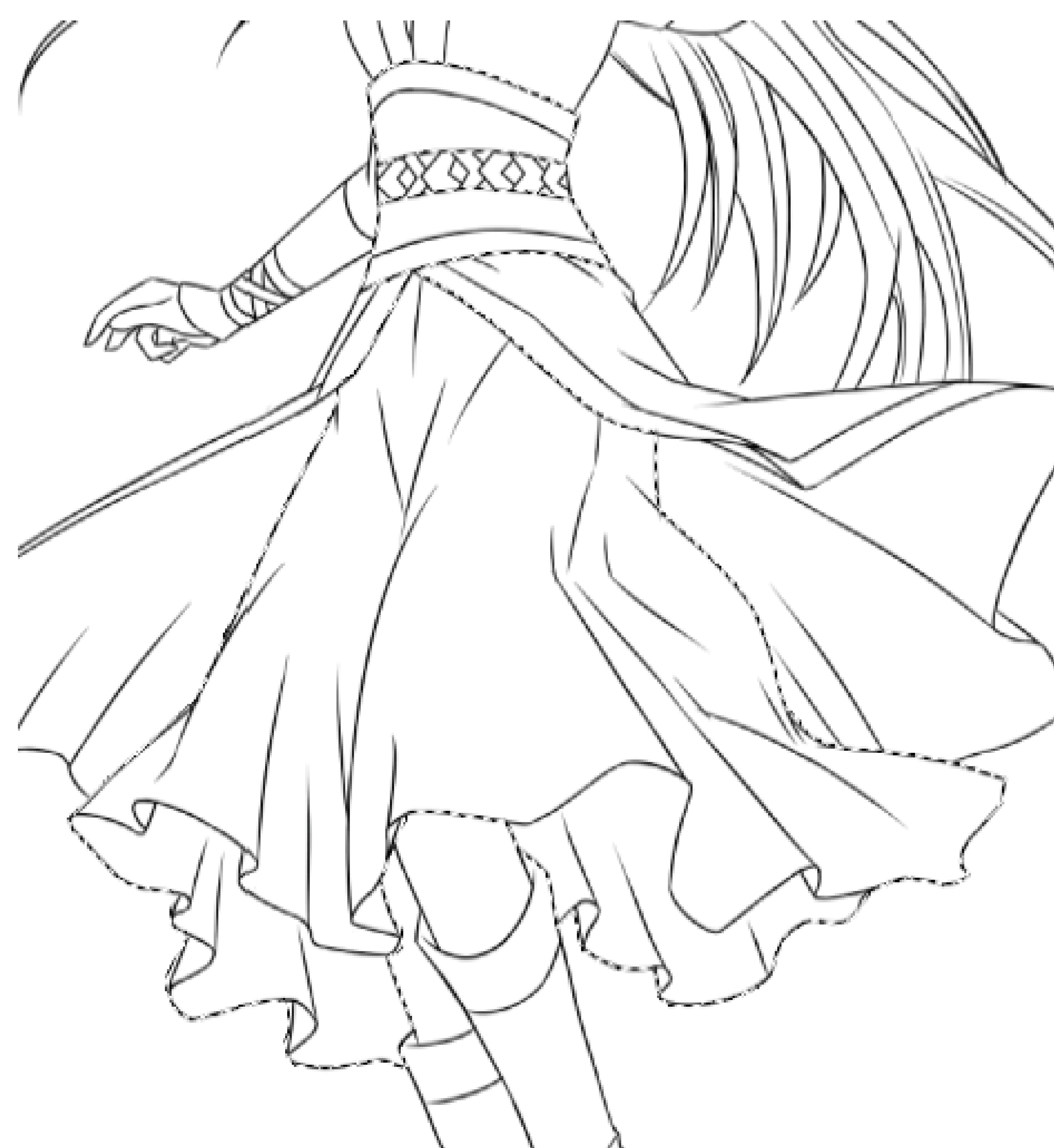
2 在【魔棒】工具选择区域后，会有一些比较小的地方点选不到，这时就需使用【选择笔】工具了。



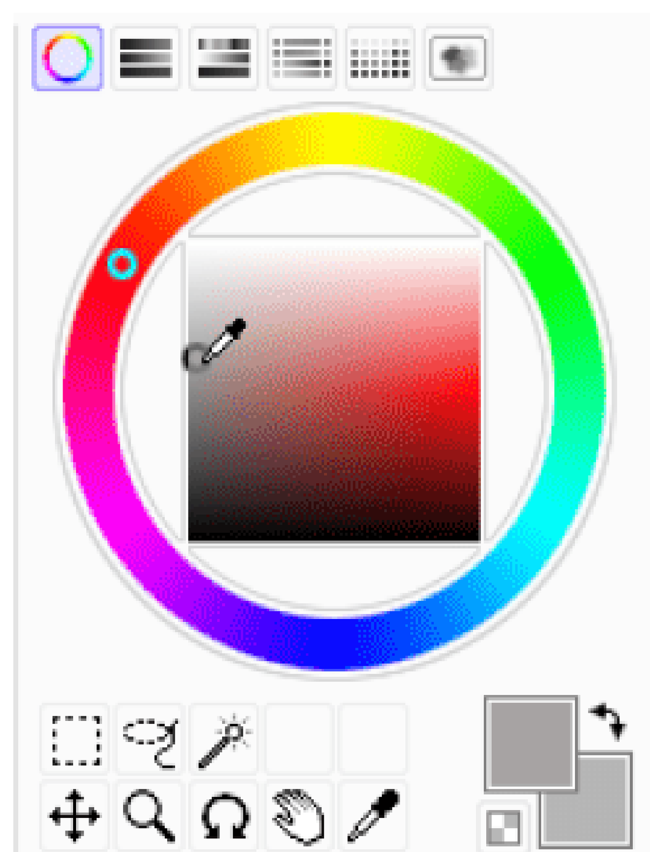


3 选择【油漆桶】工具进行上色，当点选【油漆桶】工具后，选择的区域会呈现蚂蚁线的形状。









4 在色盘中点选颜色，灰度颜色可以随自己的喜好进行设置，然后新建图层进行填充上色。



衣服着色后的效果

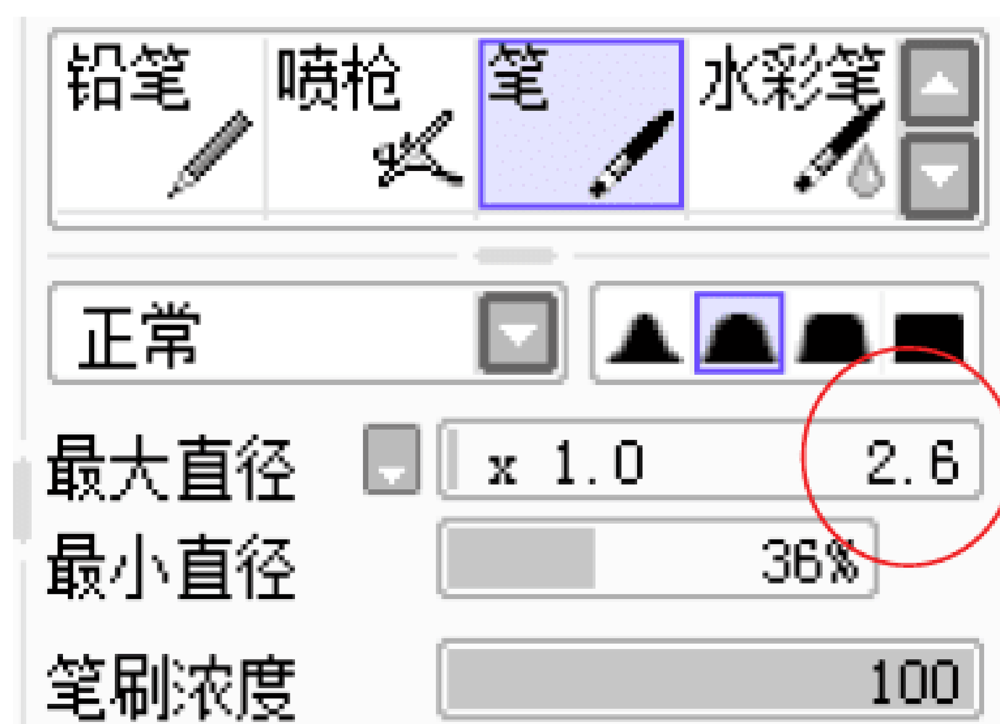


衣服整体着色后的效果

2.2.2 绘制阴影

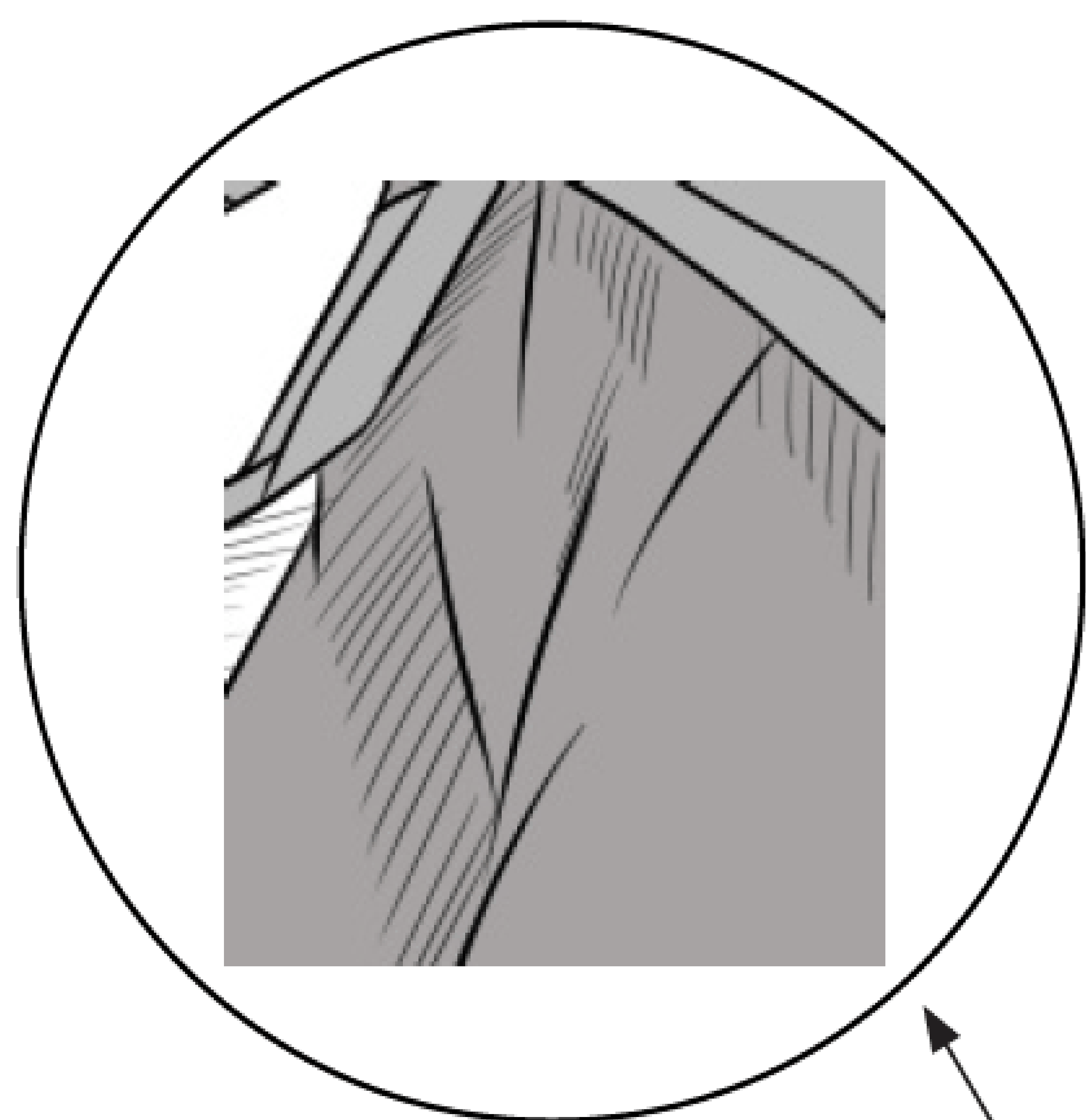
阴影即素描中的投影，来自光源，阴影能增加一幅画的空间感、层次感，让画面变得厚重，使人物更加立体。



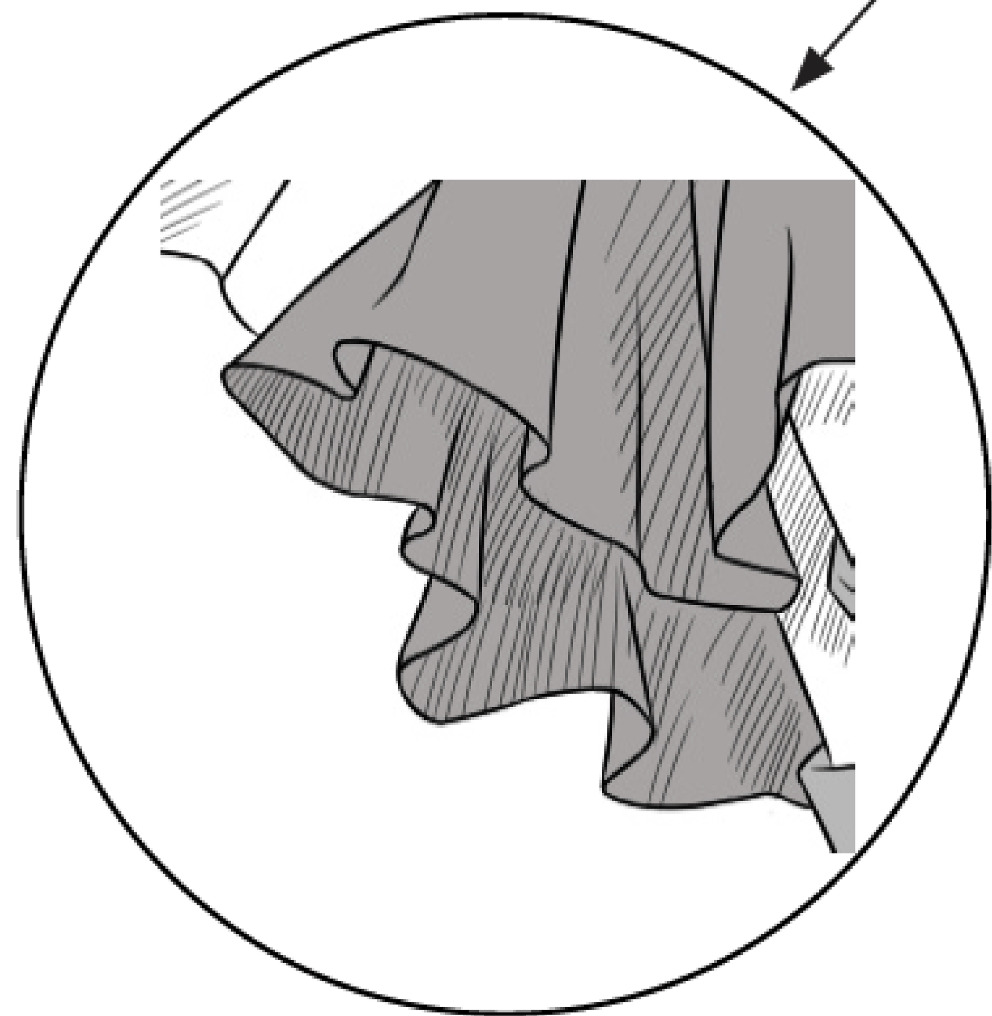


确定光源的走向，选择打排线的方式进行添加阴影，排线的笔刷设置是2.6号笔，可以随自己的喜好进行设计，但是注意阴影排线的笔刷型号要比描线的笔刷型号小，便于区分笔，使画面整体的协调性更好。

到这里一幅画基本就完成了，最后可以检查细节，稍做调整，要注意画面一定要干净整洁。一个长发飘扬如同立在风中的女子呈现在画面上，清丽动人很有侠女的风范。



注意类似这种丝绸状的布料很显身材，绘制时要注意衣纹褶皱要随着身体走向进行绘制。



注意裙摆的褶皱穿插关系，以及它摆动的流动效果。



2.3　实战演练——人物绘制

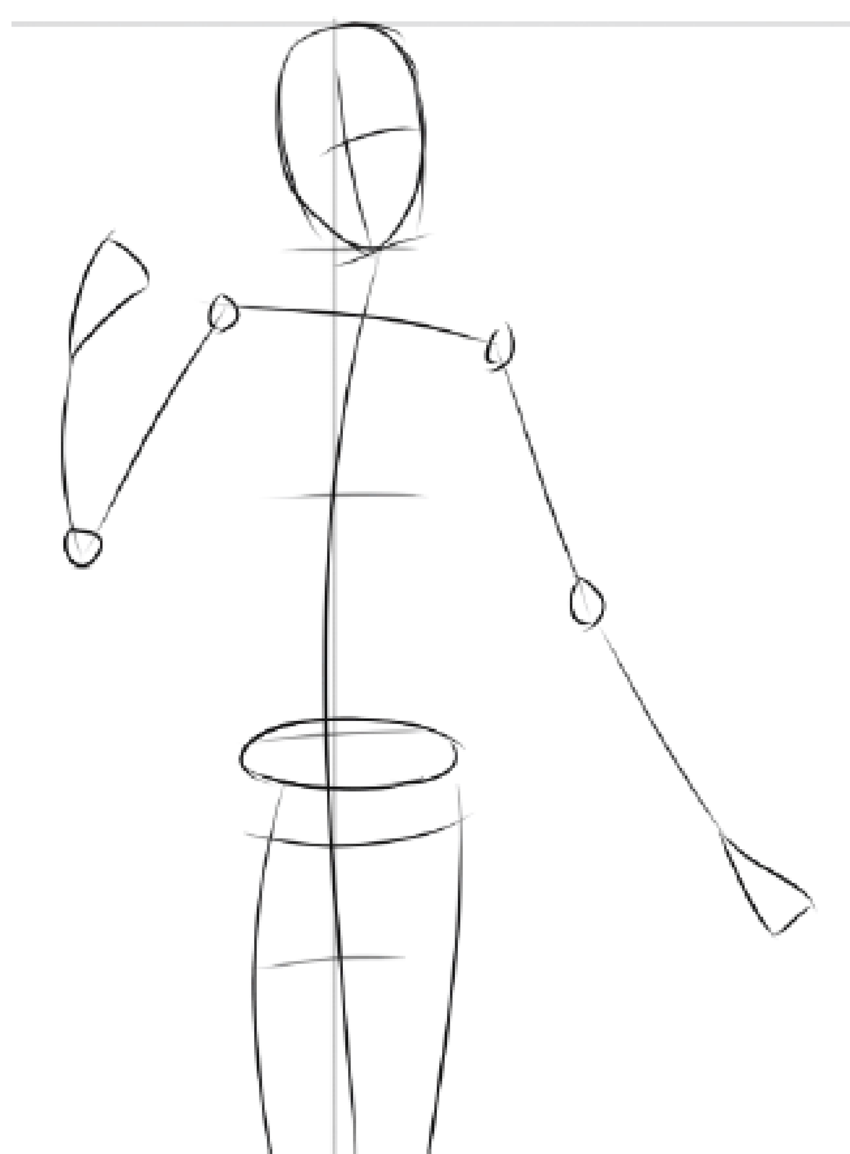
通过对前面的学习，相信读者对人物的绘制规律和流程已经有了一个初步的了解，本节将通过案例进行实战演练，使用不同添加阴影的方法进行讲解，以帮助读者更好地掌握绘制古风美少女的方法。

2.3.1　实战——俏皮的女子

俏皮就是聪明活泼兼带玩笑或风趣的意思，所以俏皮的女孩子一般会有一些可爱的小动作。

绘制草图





1 用线条简单地勾勒出人物的大致动态，注意肩线和胯部线的走向。

2 用十字基准线确立人物的五官位置和角度，找出关节转折的地方。





3 依照关节与线条简单地画出人物大致的身体结构，可以用块状区分。

4 在上一步的基础上详细地绘制出女孩子的身体结构，注意女性身体的特征结构。





5 根据人物身体的结构大致勾勒出人物的发型和衣服的轮廓。

6 添加发丝，根据十字基准线简单地勾勒出人物的五官。

整理画面

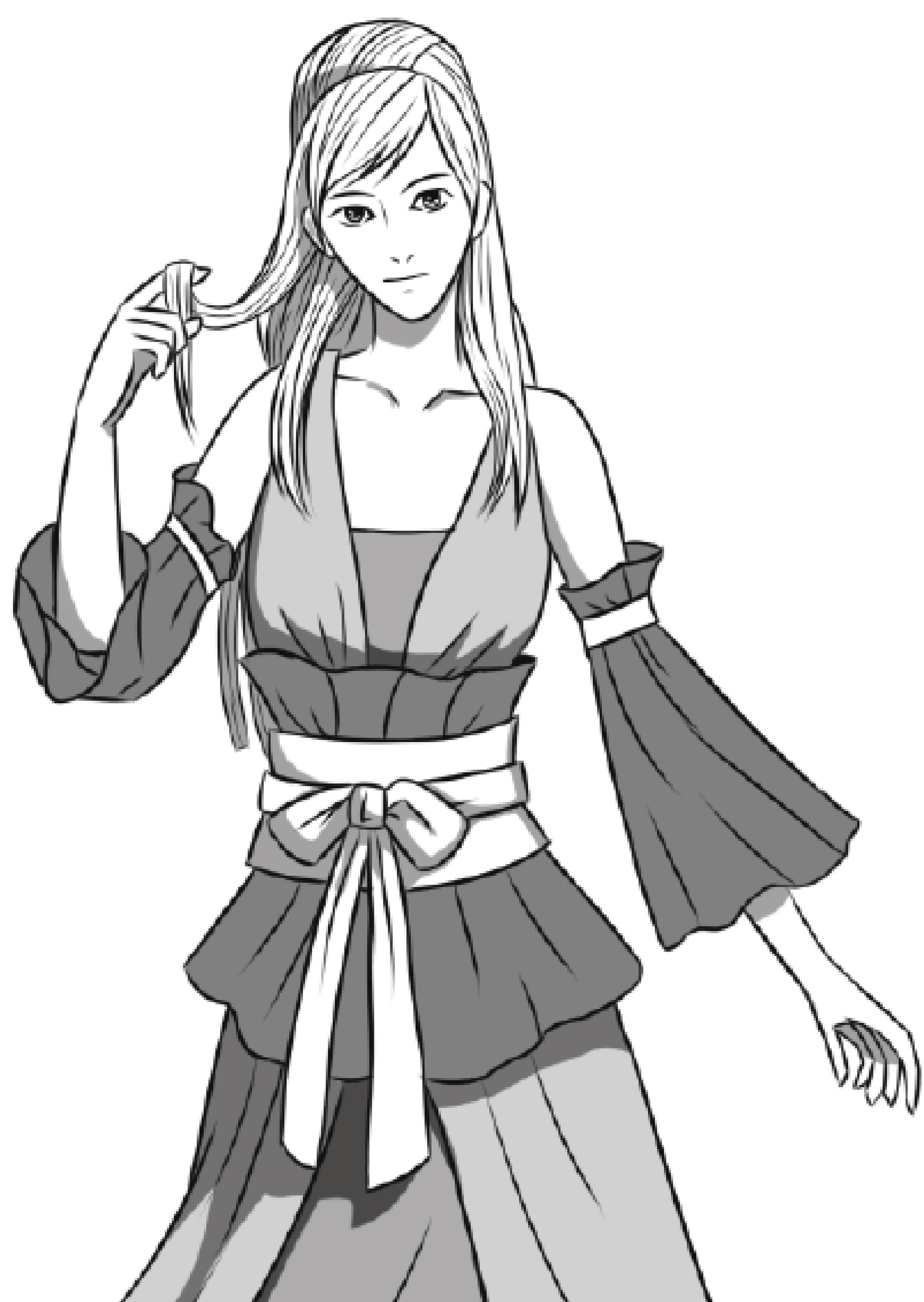




7 整理画面，根据草图描绘出干净的线稿，注意线条的流畅性。

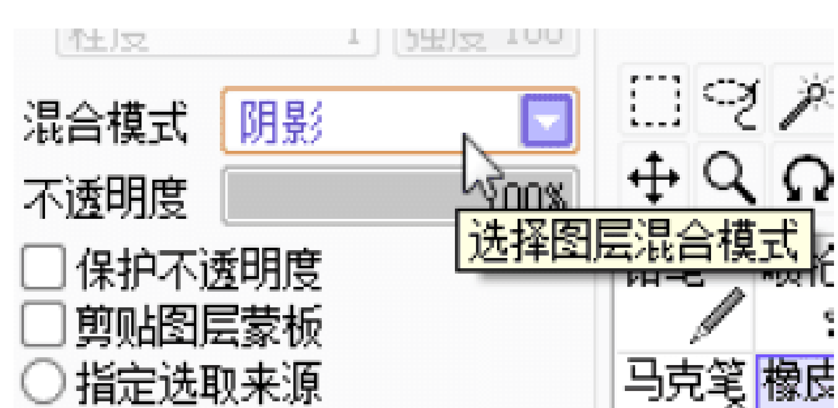
8 细化人物的头发，给衣服添加褶皱，使人物更加立体。





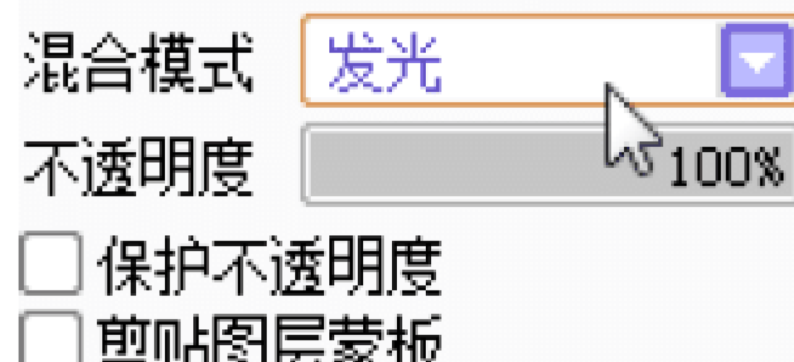
9 给衣服添加一层固有色，使衣服的内外层次更加分明。

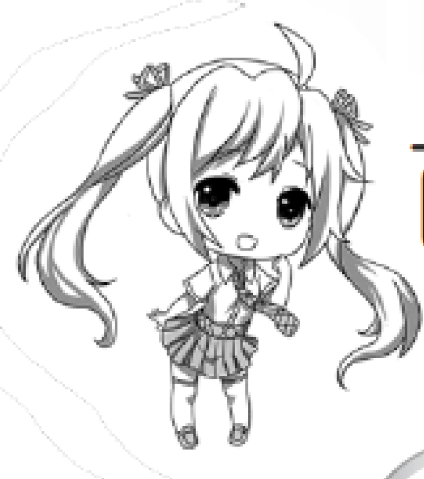
10 选择一种灰色给衣服添加阴影，在添加固有色的基础上添加阴影时，可以在图层面板中使用“混合模式”的“阴影”效果。





11 如果衣服的固有色很深，在添加阴影时颜色就会很深，这时可以选原固有色做阴影，再给衣服添加一层“发光”效果就可以了。

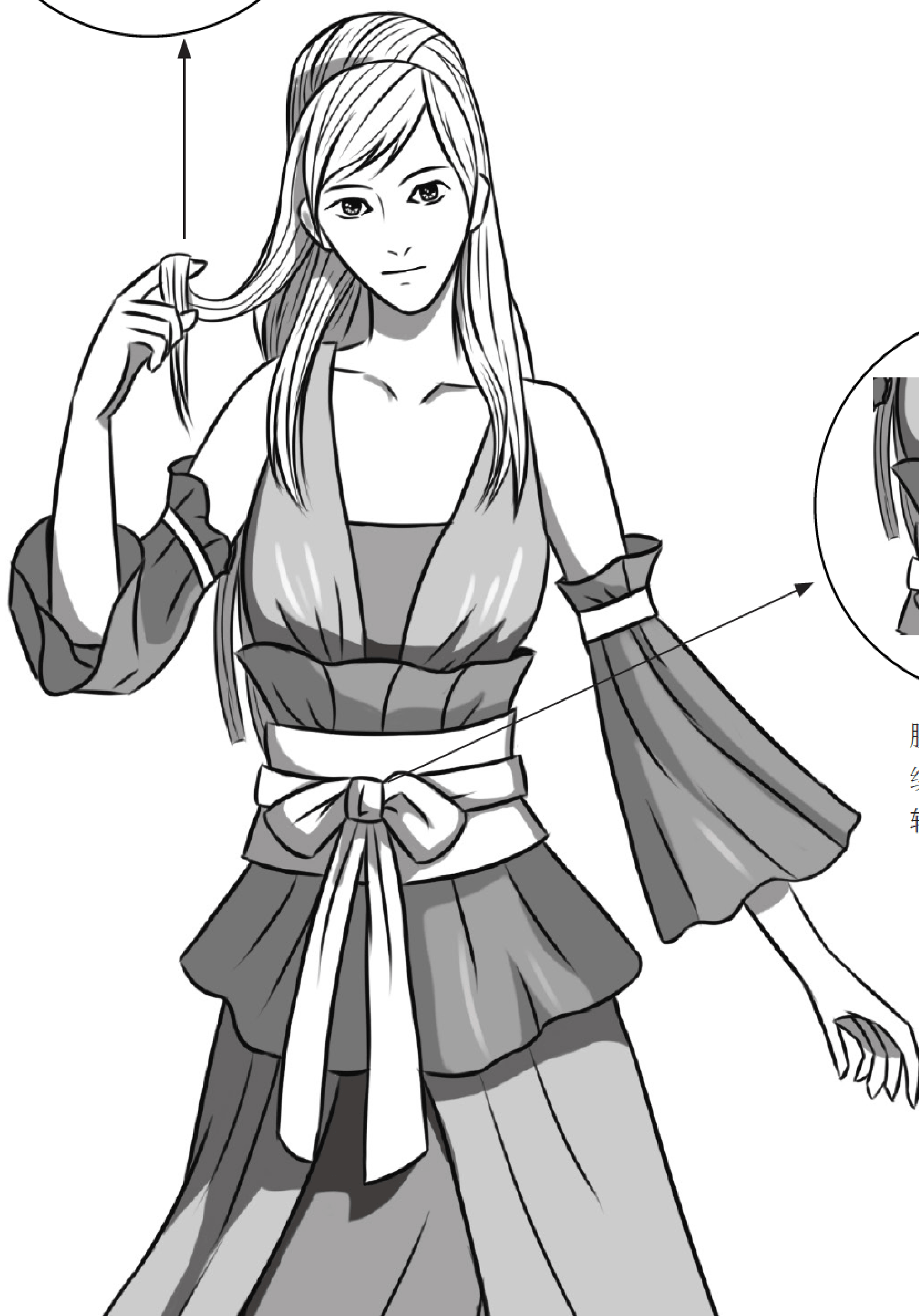




12 最后整理画面，擦去多余的线条，最终效果图就完成了。女孩子微抬一只手，用手指挑起一缕头发，显得很俏皮可爱。



注意手指挑起头发时，手指被遮部分的绘制。



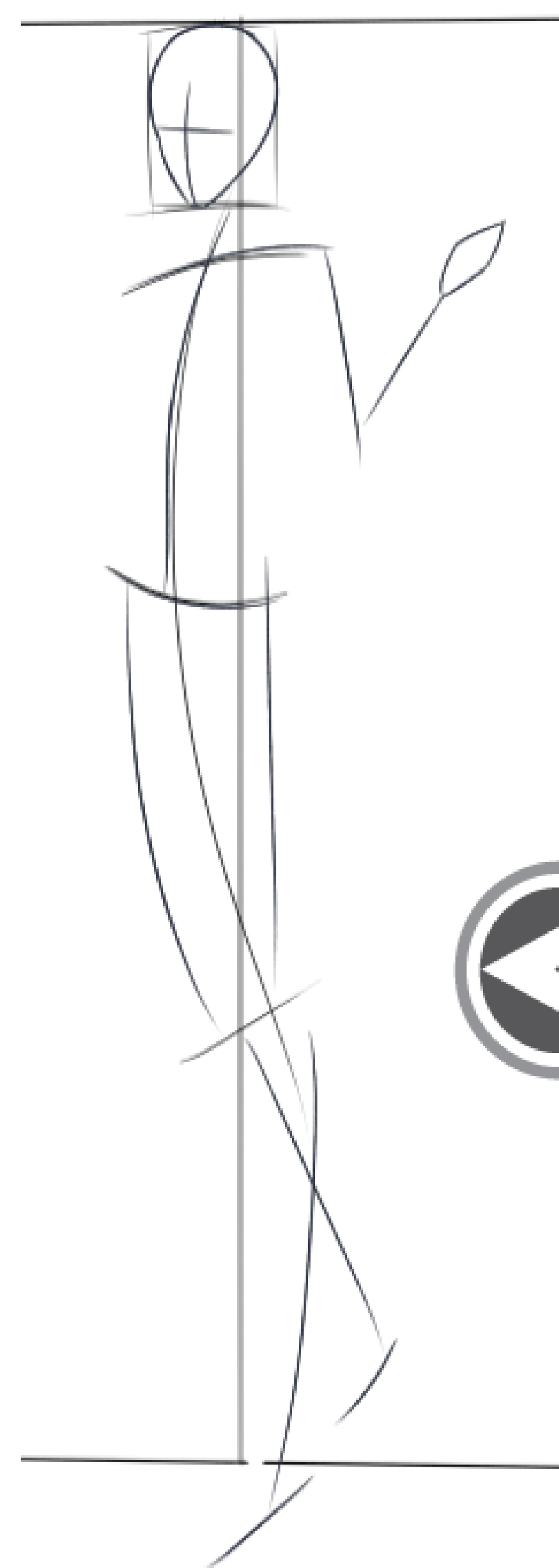


腰部因为有腰带的捆绑，所以形成的褶皱比较多。

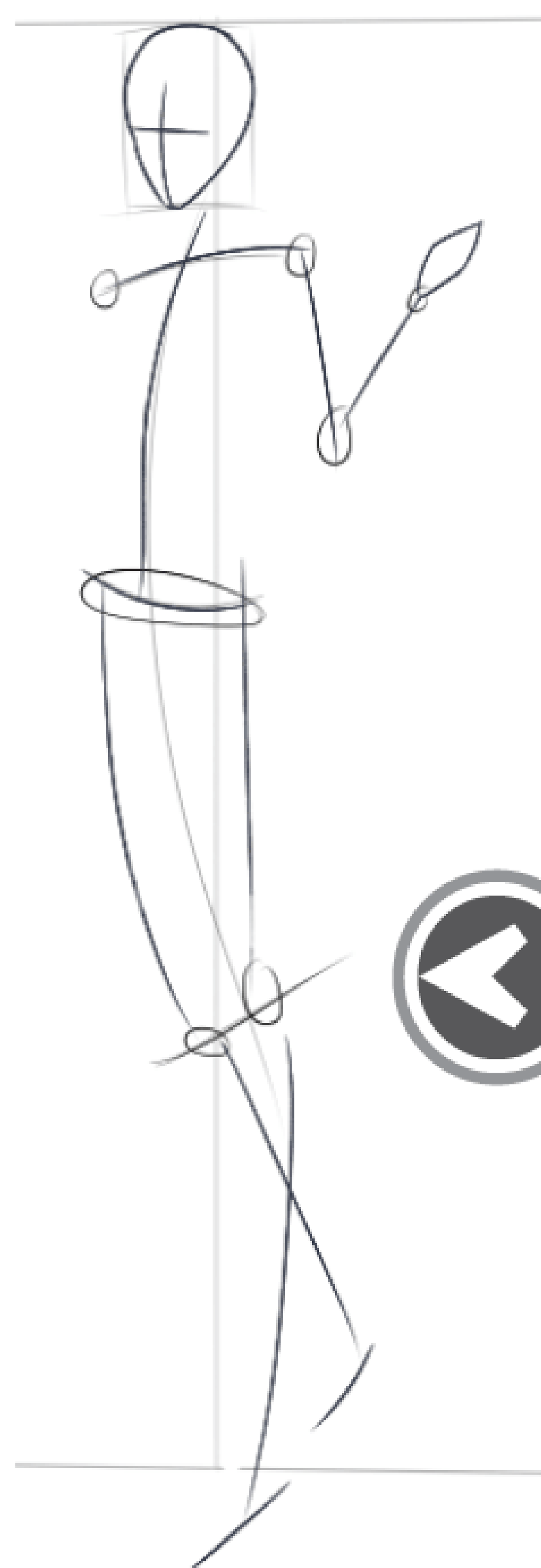
2.3.2 实战——霸气的女子

霸气的女子都会有一种御姐的风范，身材略显高挑，显得成熟稳重。下面来介绍霸气女子的绘制。

绘制草图



1 用简单地动态线表现出人物优雅的站立姿势，然后根据动态线勾勒出具体的动态结构。



2 用圆圈表现出人物的关节部位，以便后续对人物身体结构的绘制。



3 根据身体的动态结构简单地勾勒出人物的身体结构，此女子的身材很高挑。



4 在上一步的基础上详细绘制人物的身体结构，注意要突显出女性胸部和臀部的特征。





5 根据人物的身体结构给人物添加头发和衣服，为了显示该女子的御姐风范，给她设计了一个烟袋做装饰。

6 详细地刻画人物的头发和衣服上的褶皱，使人物更加立体，画面更加饱满。

整理画面



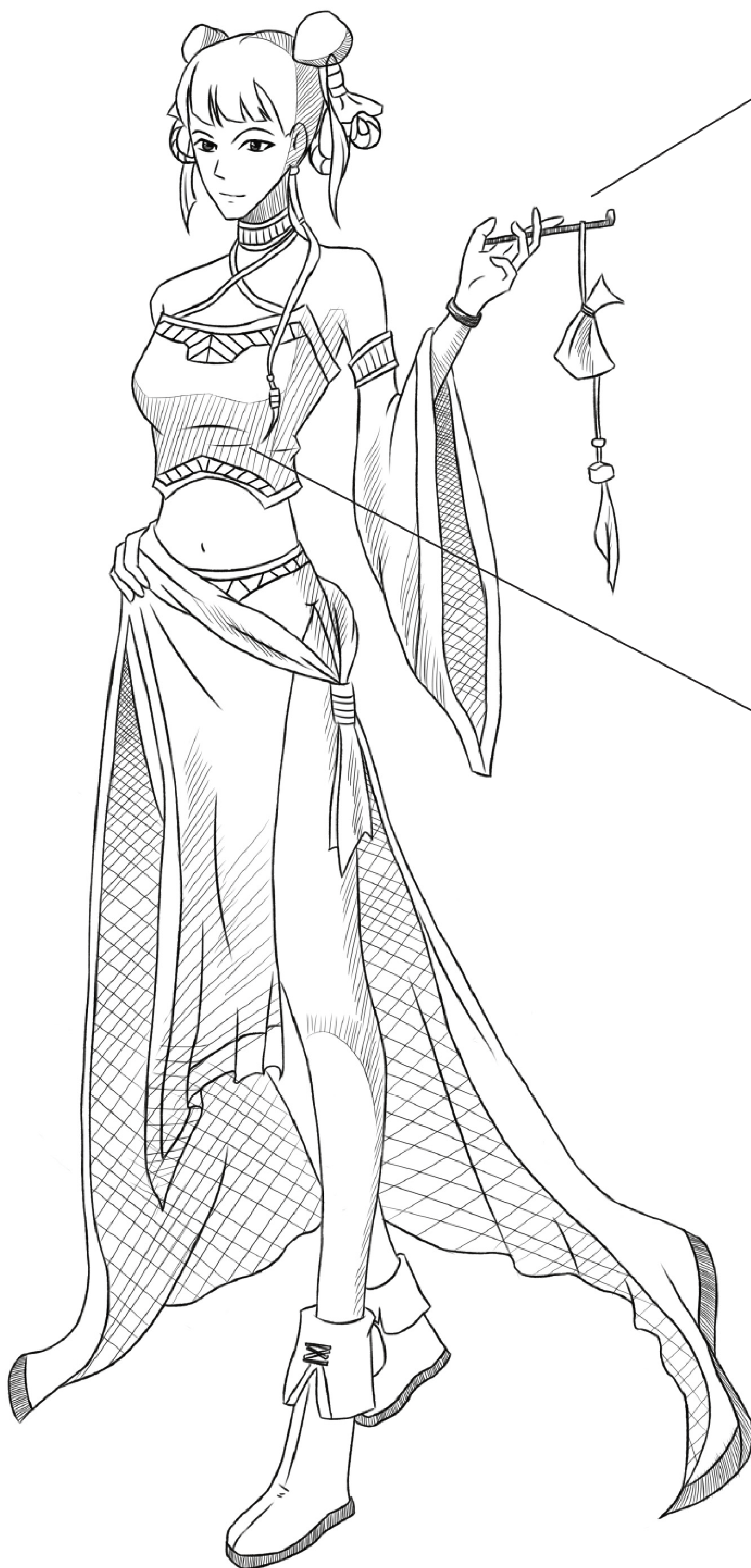


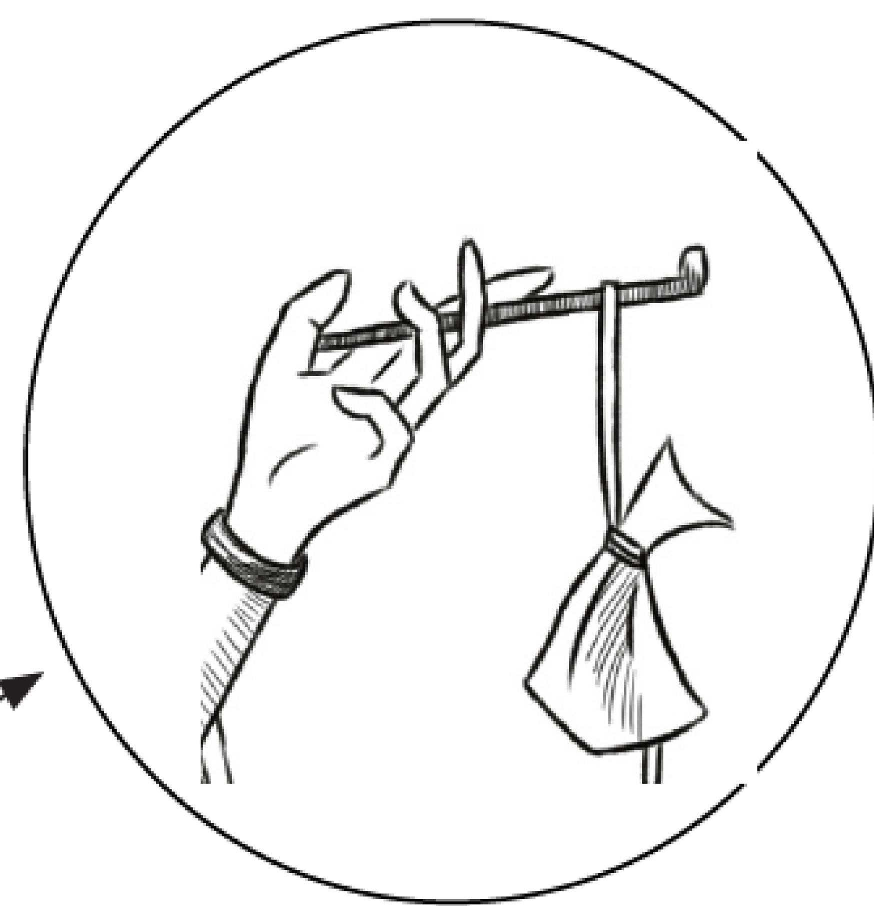
7 绘制人物的五官，使人物更具神韵，给衣服做图案的装饰，使其更加精美。

8 整理画面，擦去多余的线条，保证画面干净整洁，这样一个霸气的女子的线稿就呈现出来了。

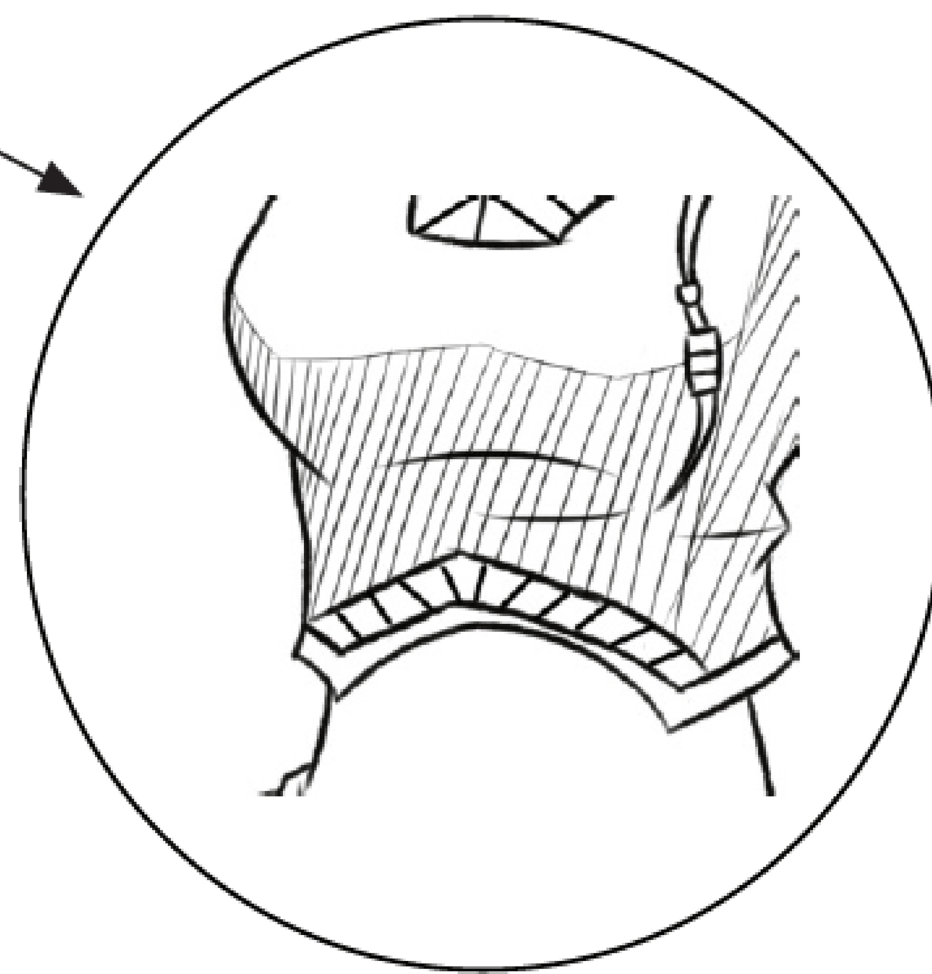


9 给人物添加阴影，最终效果图完成。这里选择绘制阴影的方法是排线法，更显画面的灵动性。





手拿烟袋时的动作，注意手部被遮挡部分的绘制，以及手指弯曲时的透视关系。



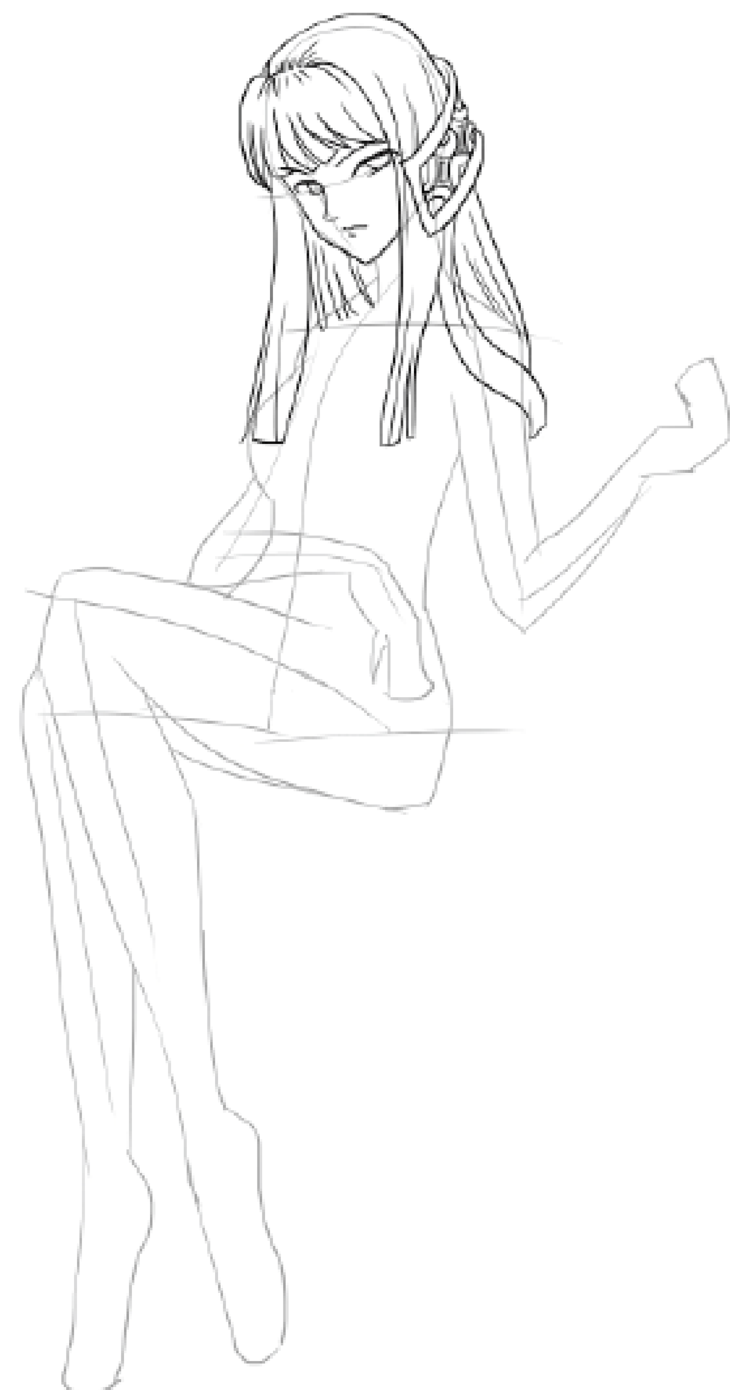
注意因女性胸部特有的身体结构特征，而形成的褶皱。

2.3.3 实战——温婉的女子

温婉的女子一般都显得文静美丽，不会做出太激烈的动作。

绘制草图





1 用简单地动态线表现出女子左手放于前、右手抬起的坐姿，然后勾勒出具体的动态结构。

2 绘制女子的脸型、五官、头发，前面的头发搭在肩上的感觉要到位，绘制古典的头饰。

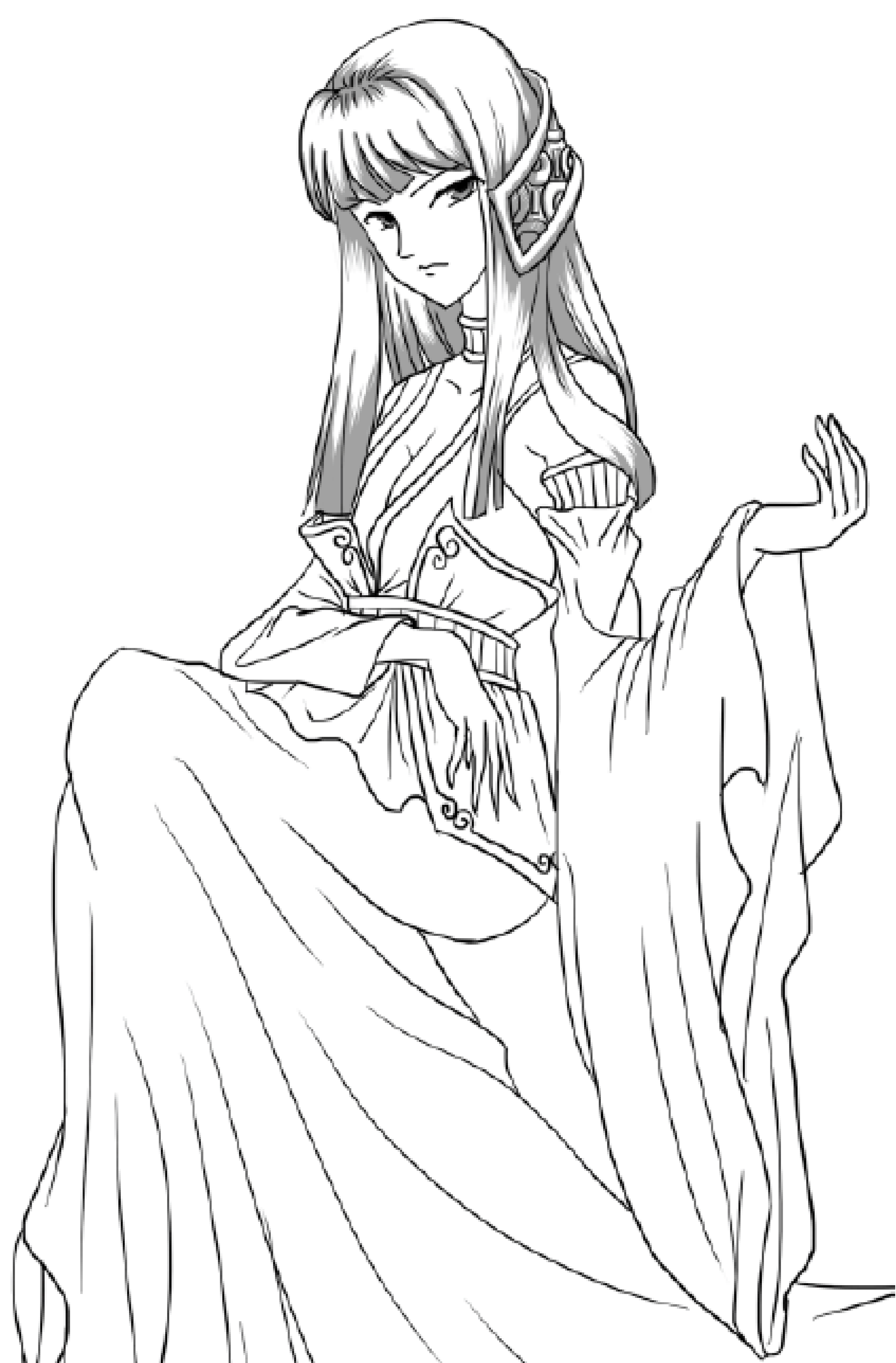


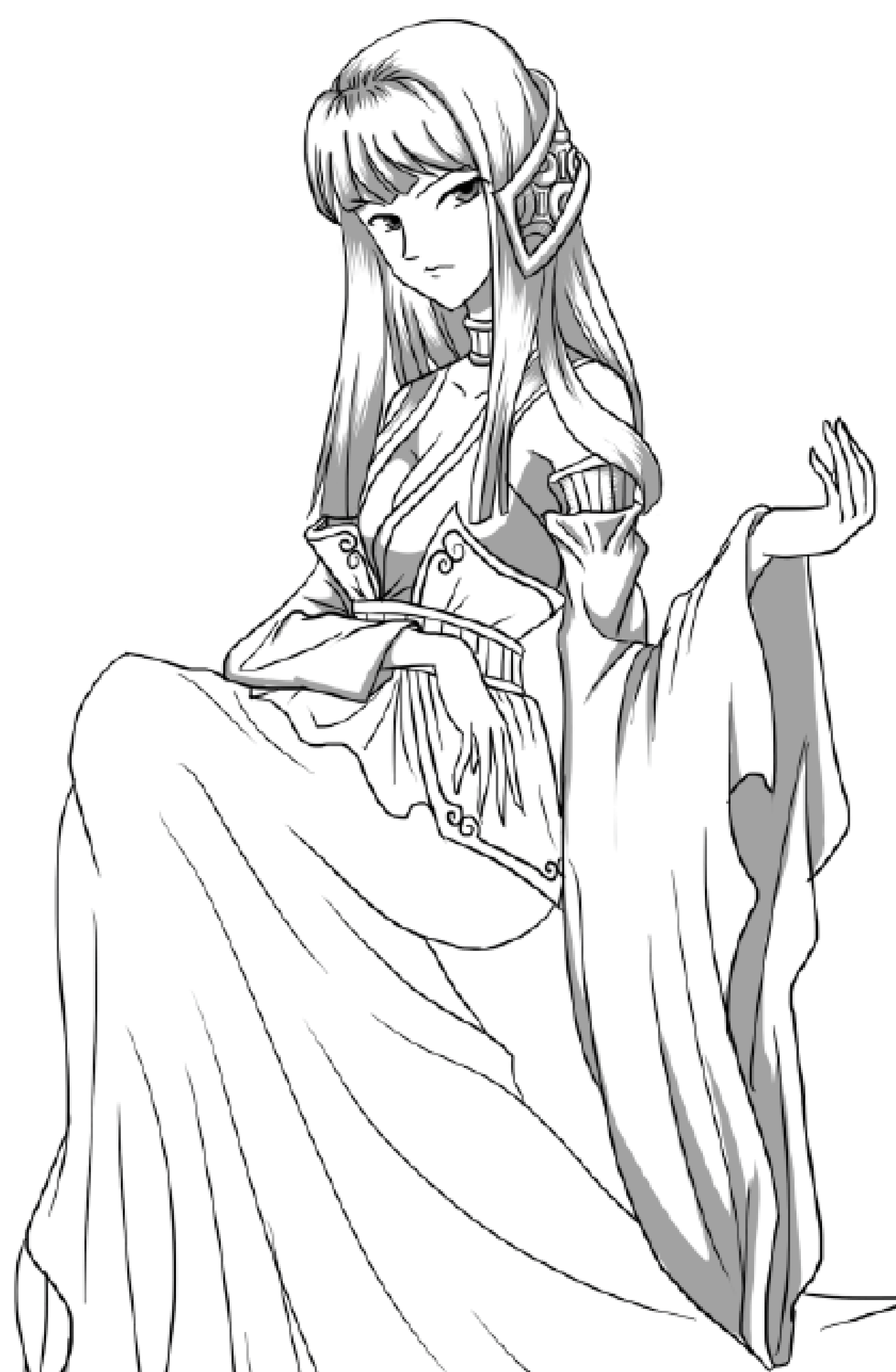


3 根据身体的动态结构，绘制女子的上半身，在腰部、手肘和袖子的下垂部分添加褶皱。

4 绘制女子的下半身，柔软的长裙覆盖在腿上，在膝盖部位形成覆盖褶皱，长裙垂落，形成下垂褶皱。

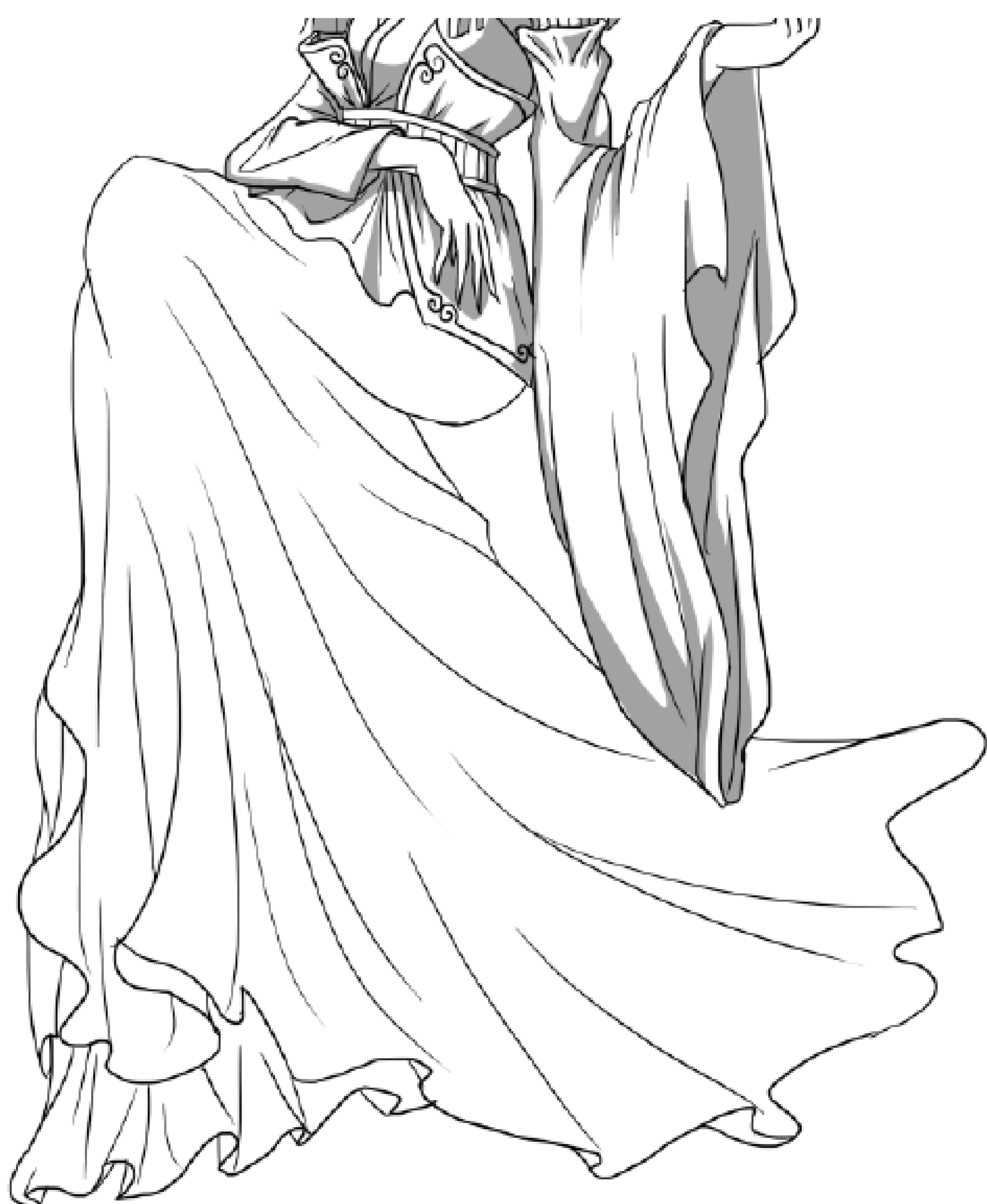
整理画面

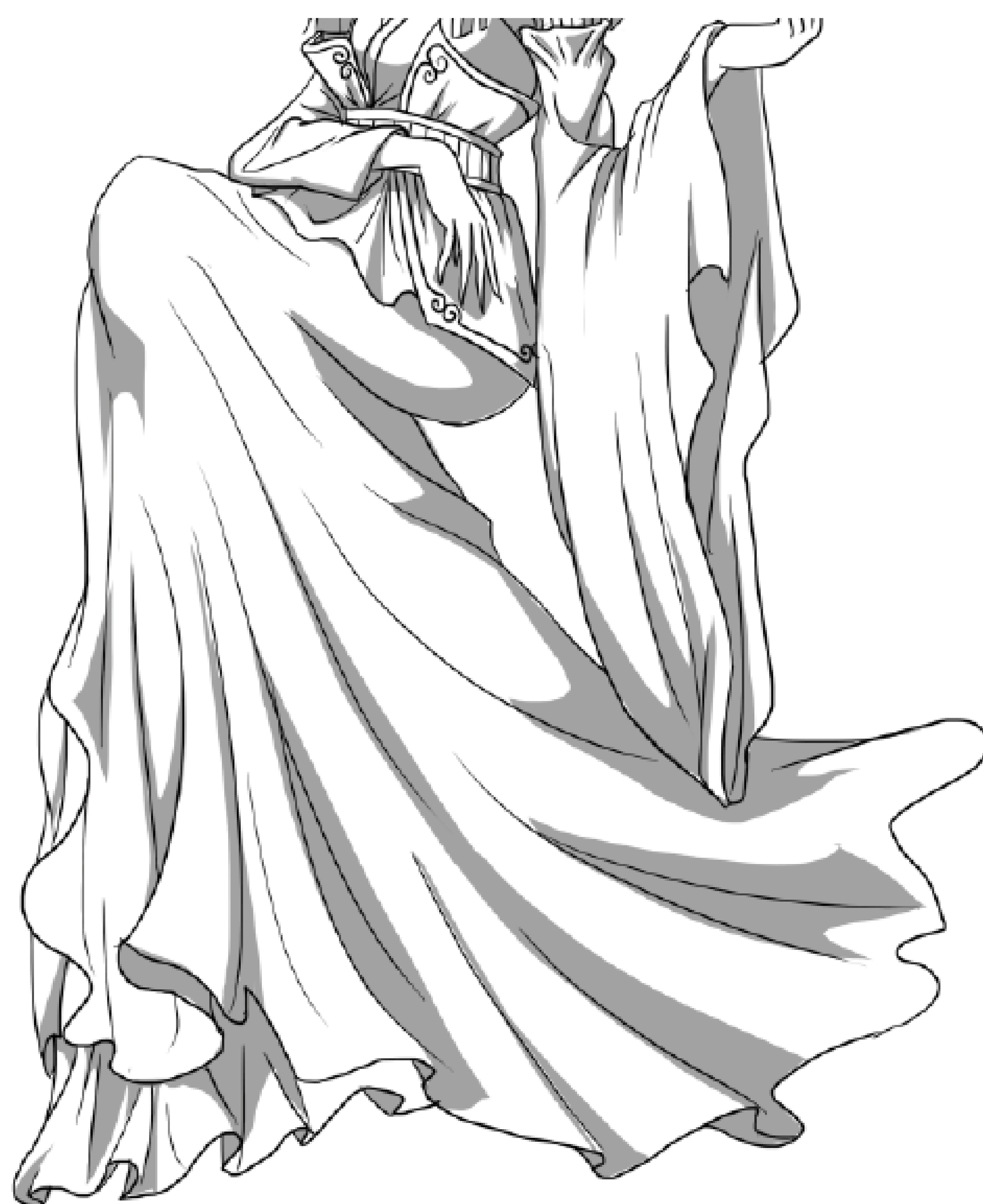




5 加深眼睑和瞳孔，在瞳孔下方留出灰色，在上方左侧点上高光，刻画出眼睛，给头发和头饰添加阴影。

6 在女子的颈部添加阴影，在腋窝和胸部下方添加阴影，根据褶皱的变化，给袖子添加阴影。

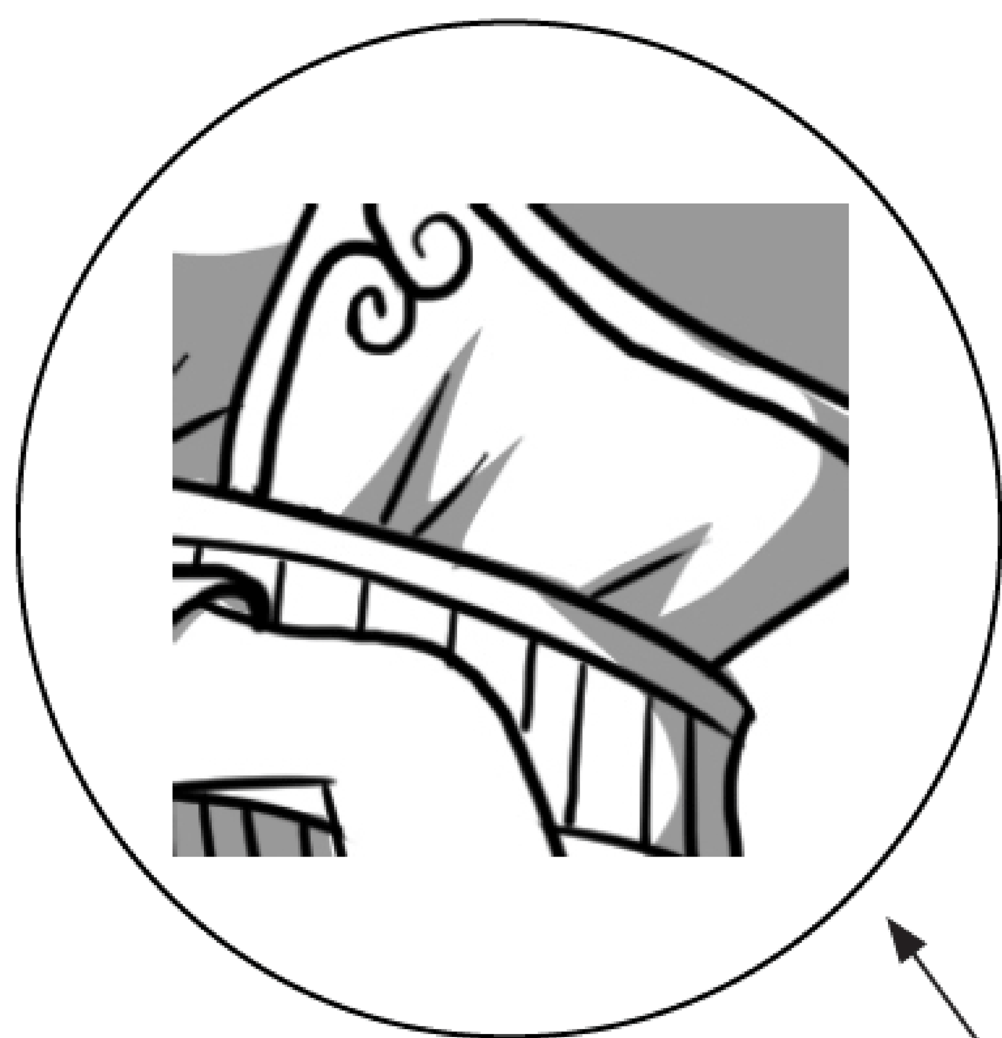




7 根据褶皱的变化，给女子腰上的围布添加阴影，手臂遮挡的下方形成的阴影也要添加。

8 根据褶皱的变化，在膝盖、臀部下方和裙子的下垂部位添加阴影，增强画面的立体感和层次感。

9 整理画面，最终效果图完成。优雅的坐姿，华丽飘逸的宽袖和长裙，增添了人物的柔美。这里选择阴影的绘制方法是色块平涂的样式，会显得画面人物的明暗关系非常明确。



腰带紧束在腰间，围布中间受力，在挤压处形成琐碎的集束褶皱，将其绘制出来，使紧束的效果更加明显。

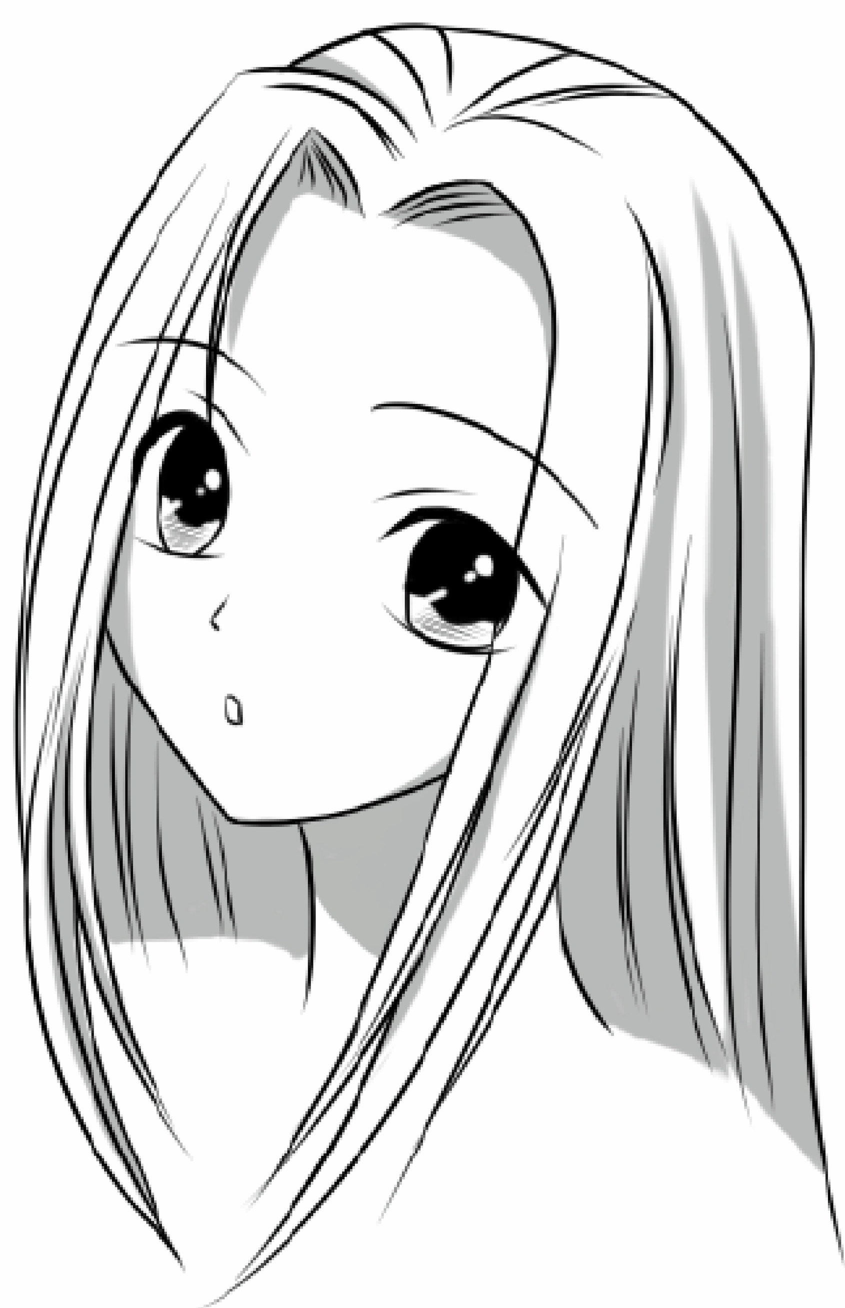


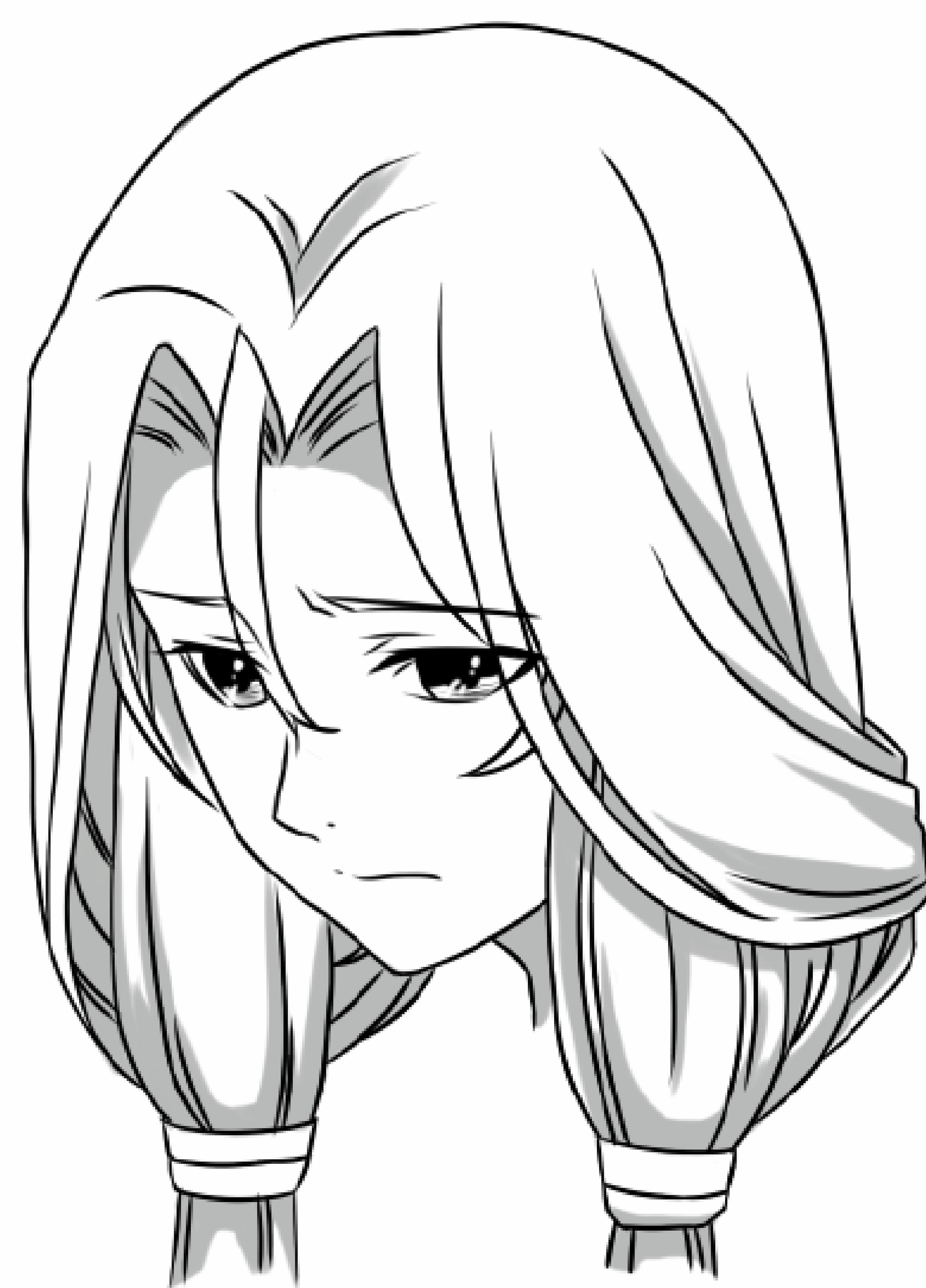
头饰上的花纹是有厚度的，根据花纹结构添加阴影，整个头饰看起来会更加厚重华丽。



第3章

头部的绘制技法





欣赏一幅人物漫画作品时，最先看到的就是人物的头部，给人留下最深印象的也是人物的头部特征。本章将重点介绍古风美少女面部的结构和五官比例、根据基准线塑造不同类型的脸型、头部各个角度的表现方法和五官的绘制技法，希望读者能够快速掌握。

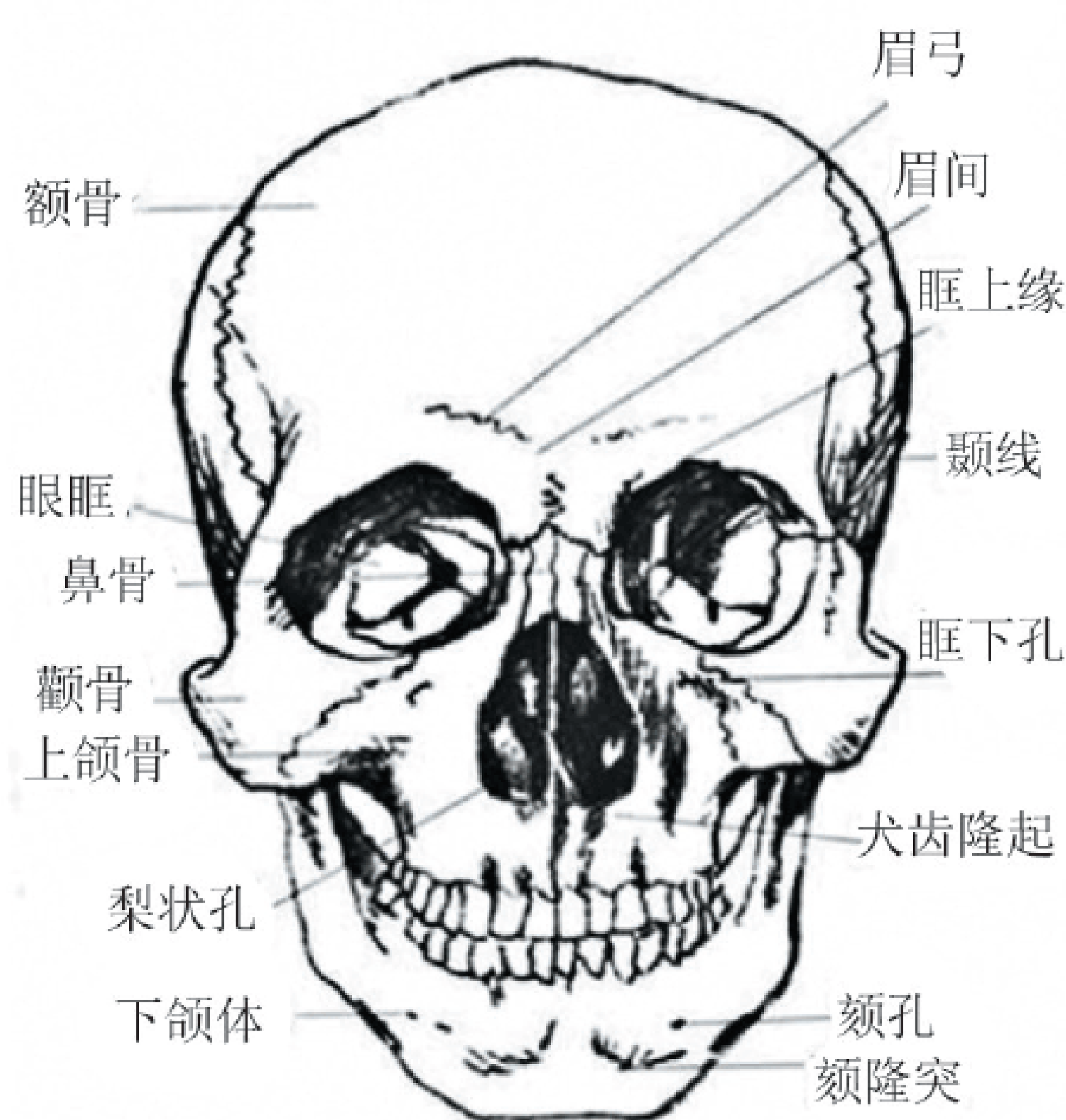
3.1 头部的基础知识

想要表现人物的喜怒哀乐，最直接的方法就是通过表情来表现。想要绘制出生动的表情，就要了解头部的各种透视表现，还要认识头部结构，如头骨结构、头部肌肉表现、各种表情下五官的变化等。

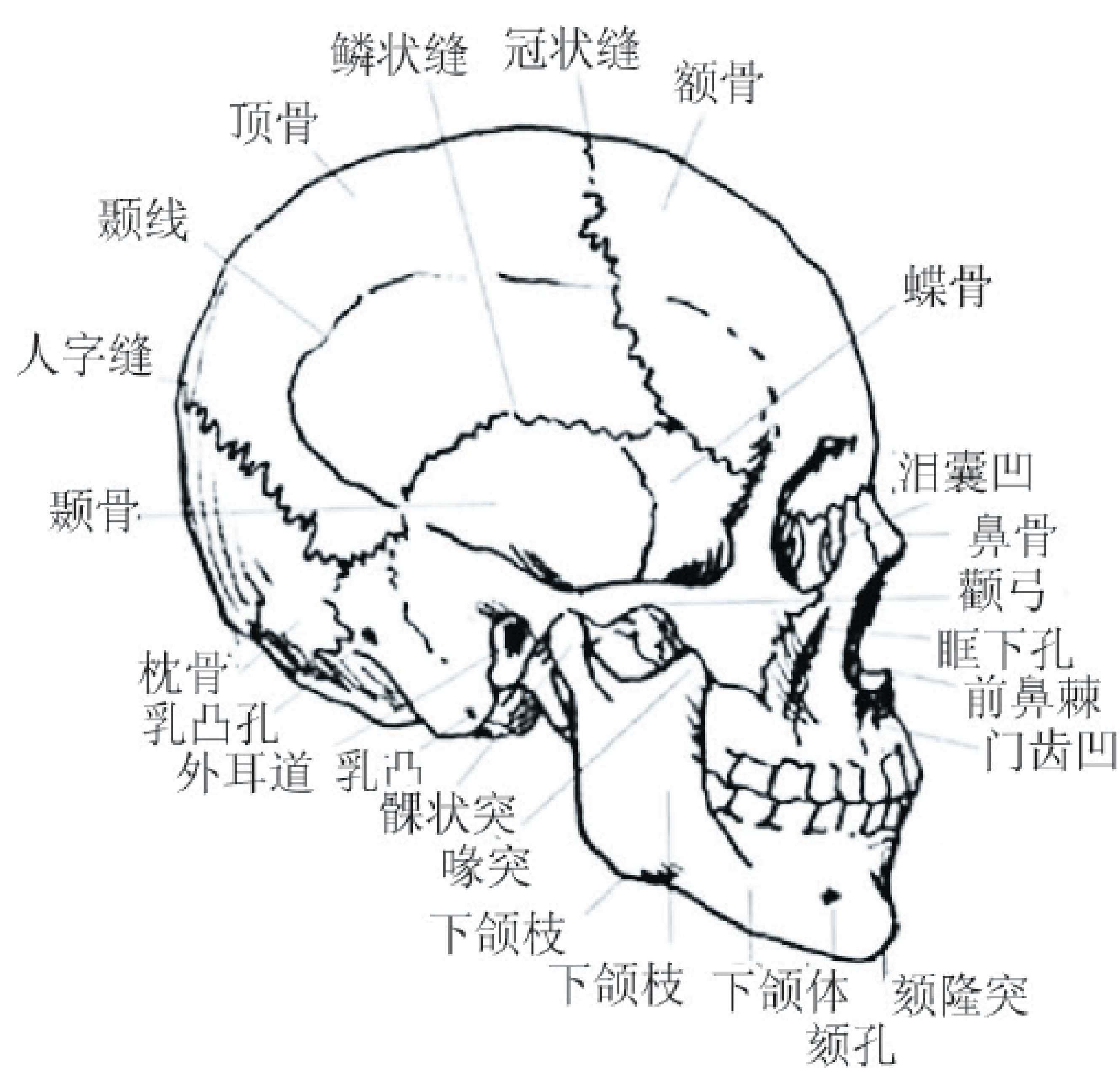
3.1.1 人物的头部结构

人物头部主要由人的头骨和面部肌肉组合而成。头骨包括额骨、眼眶、鼻骨、下颌体等，面部肌肉包括额肌、眼轮匝肌、上唇方肌、颧肌等。

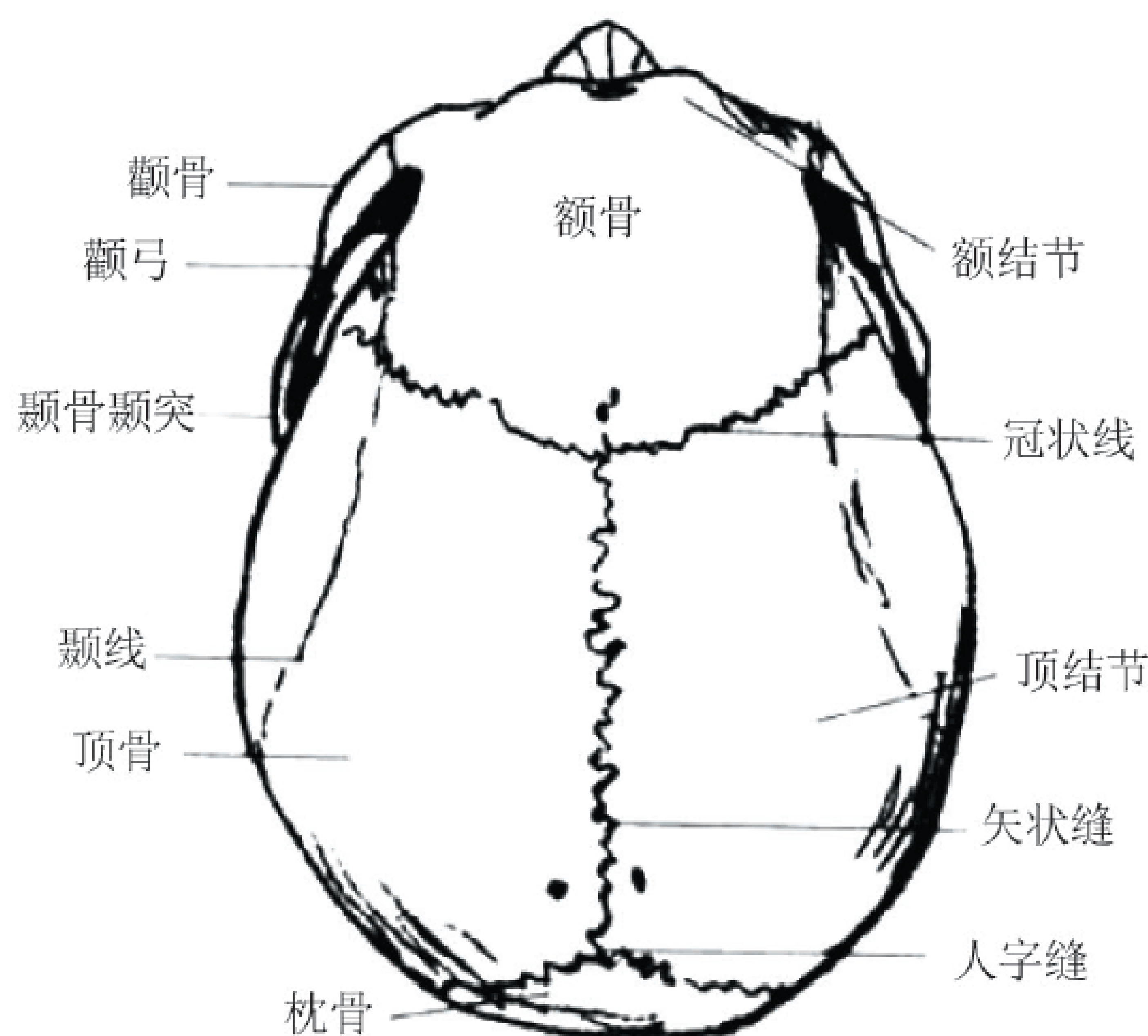
认识头部骨骼



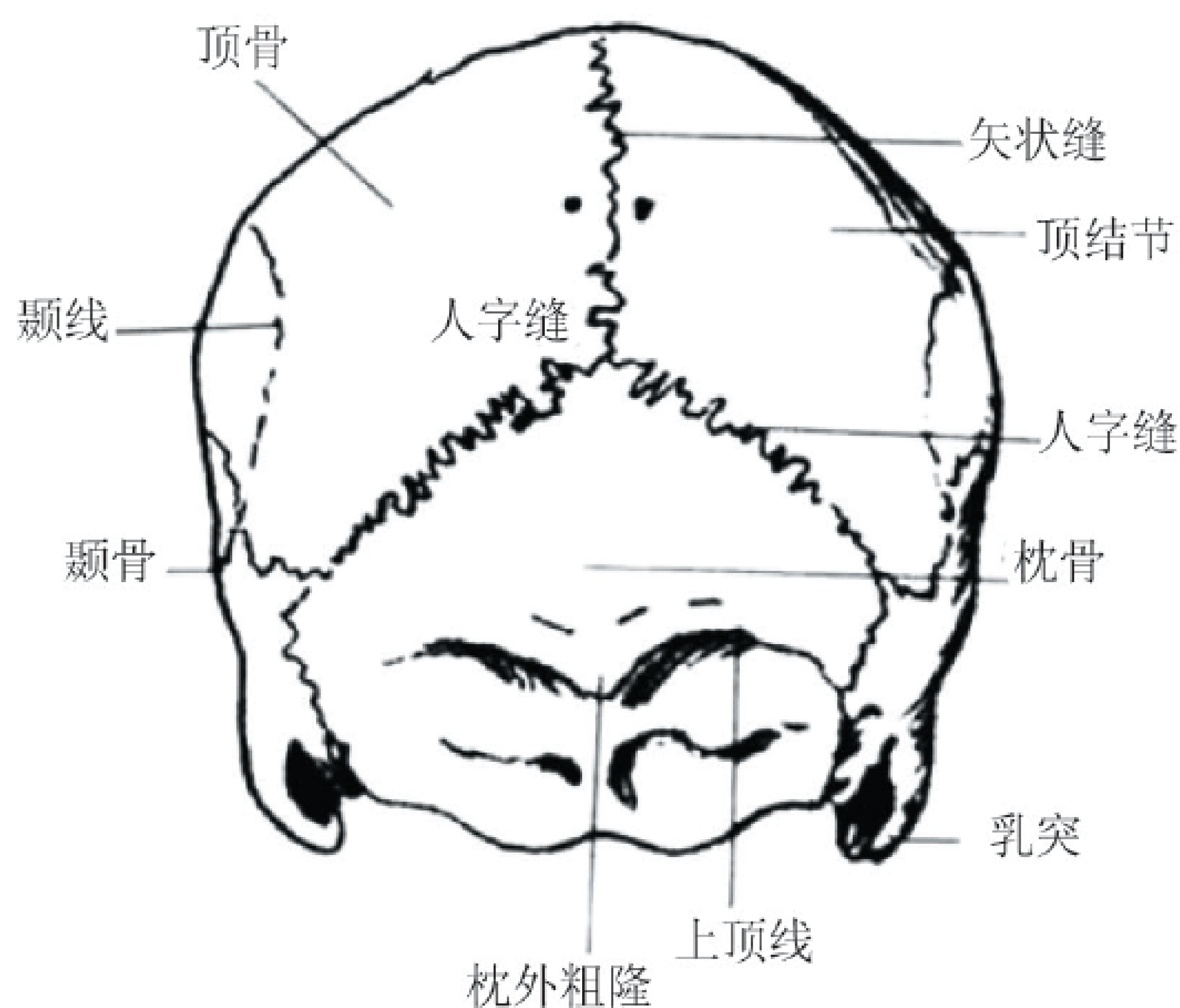
头部正面的结构图



头部侧面的结构图



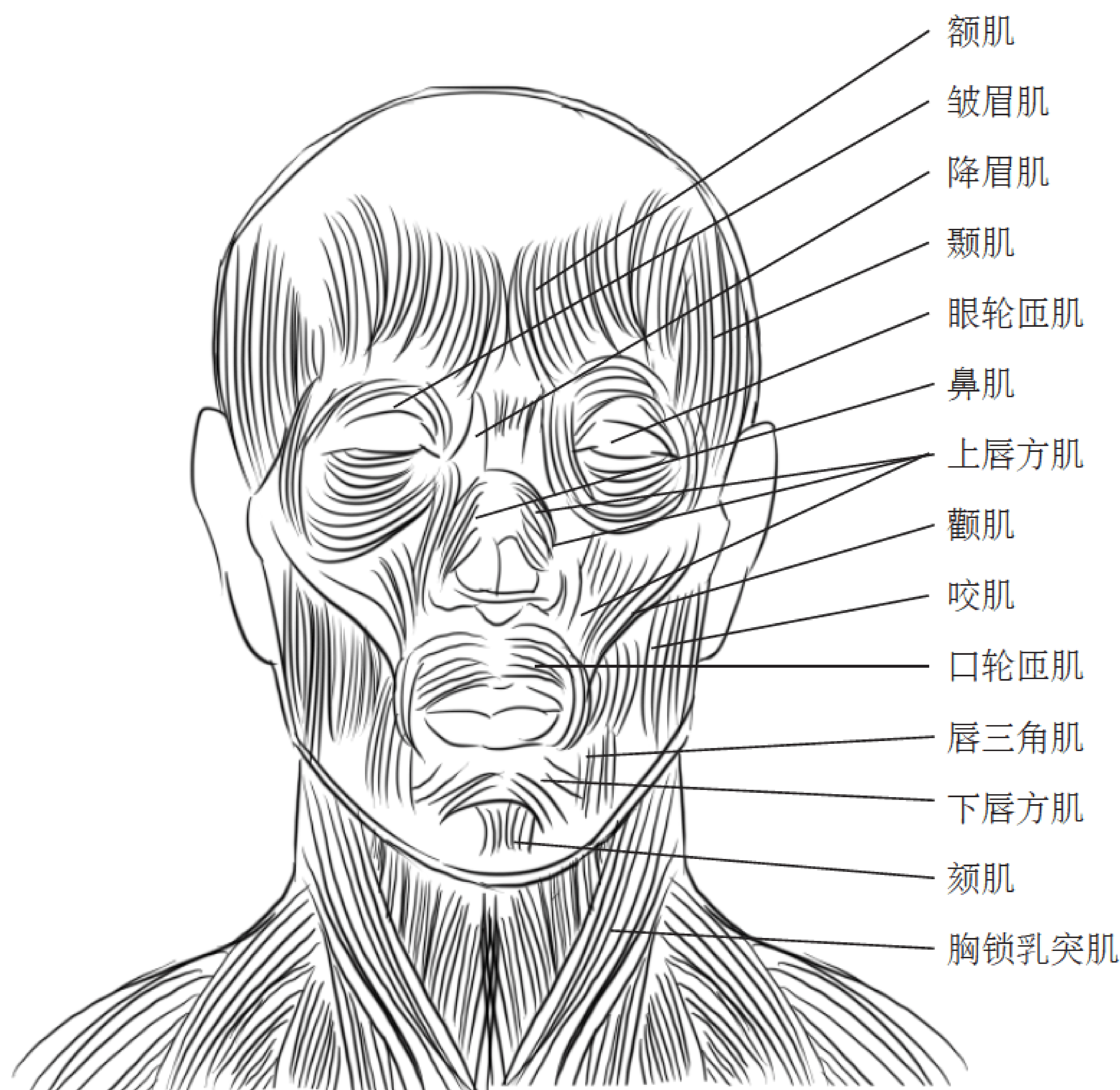
头部顶面的结构图



头部背面的结构图

头骨决定了头部的基本外形，如额头宽大凸出、暴牙、高颧骨、方脸或长脸等。

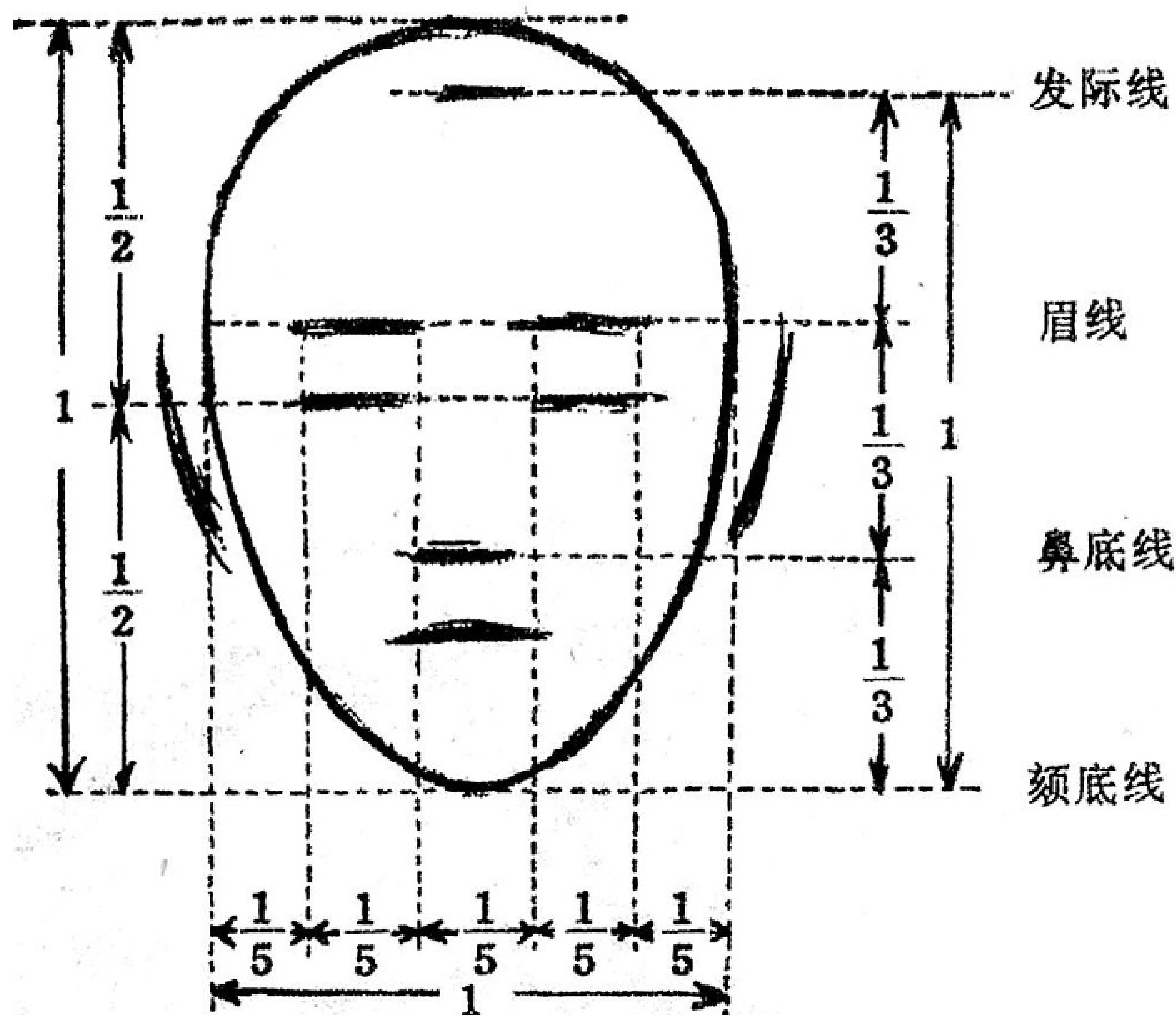
面部肌肉与三庭五眼



面部肌肉示意图

头骨上覆盖的是肌肉层，包括额肌、眼轮匝肌、上唇方肌、颧肌、咬肌、口轮匝肌、三角肌、下唇方肌和颊肌等。肌肉是表现对象表情十分重要的因素。初学者没有对头骨结构和肌肉进行细心地观察和分析，而只是盲目地绘画，是不会有多大进步的。所以学习和研究头部结构和面部肌肉是必要的。

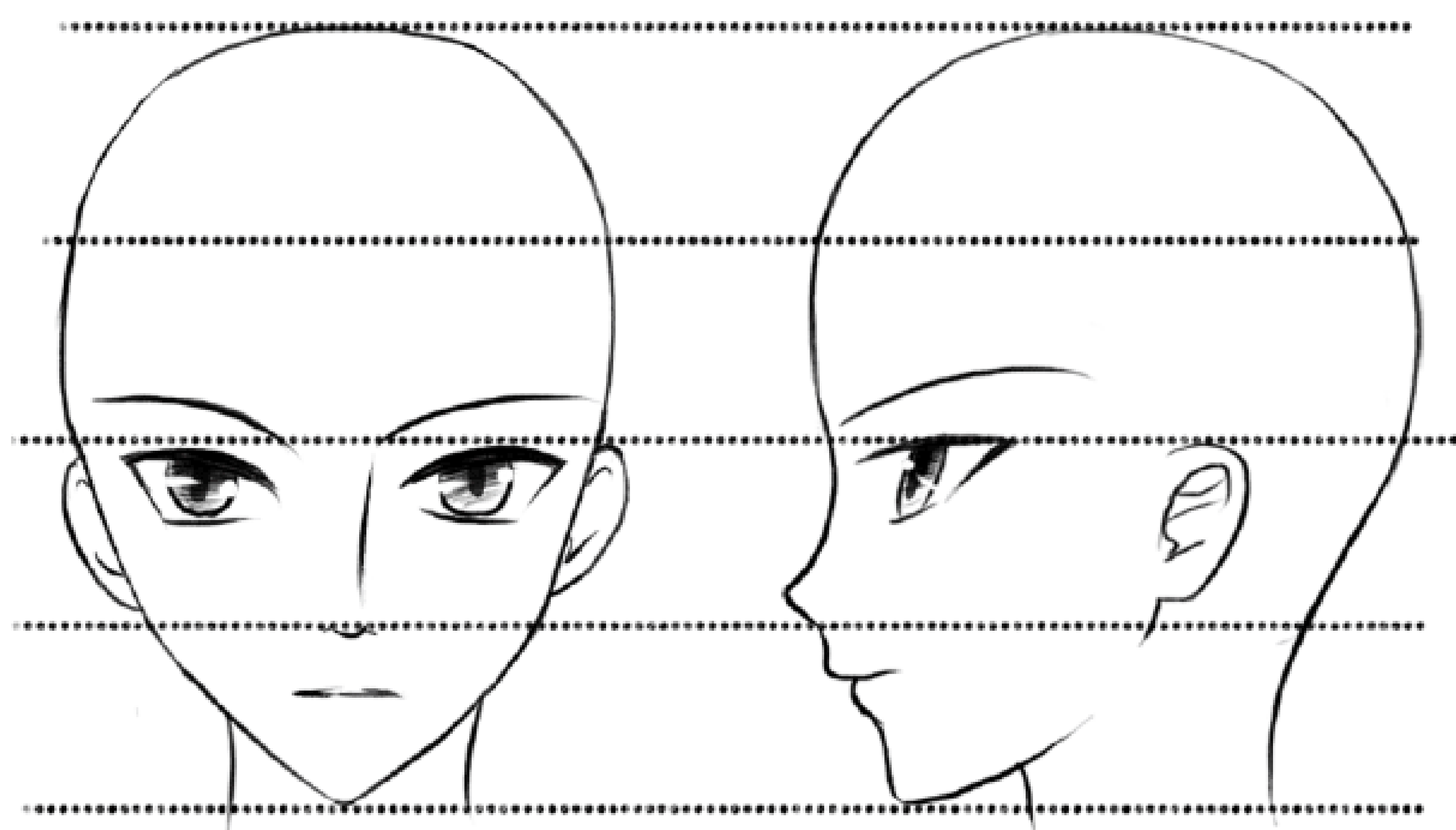
绘制人物，第一步就要熟悉人的面部特点，虽然每个人的面部各有特点，但还是有一定规律的。



三庭五眼示意图

东方人的面部比例简单来讲就是“三庭五眼”，这是一种相对固定的比例关系。三庭是指脸的长度比例，把脸的长度分为三个等份，从前额发际线至眉线，眉线至鼻底线，从鼻底线至下颏线，各占脸长的1/3。五眼是指脸的宽度比例，以眼形长度为单位，把脸的宽度分成五等份，从左侧发际至右侧发际，为五只眼形。两只眼睛之间有一只眼睛的间距，两眼外侧至发际线各有一只眼睛的间距，各占比例的1/5。

在漫画中，人物的头部和五官的绘制方法并没有写实那么严谨，但人物五官的大致比例和位置要正确。

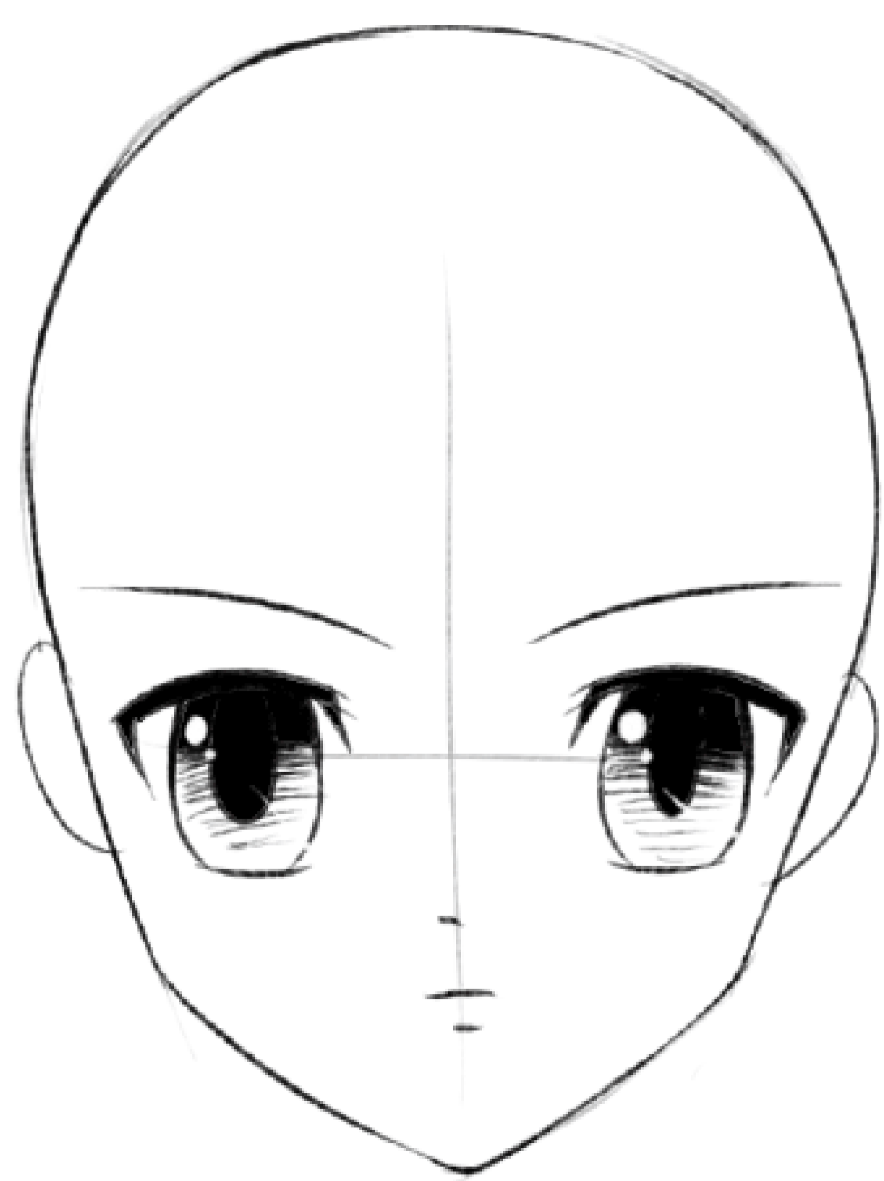

漫画头部的比例

漫画中的美少女的头部比例是经过夸张和美化的，创作者可以根据自己的喜好对美少女进行美化，从而达到自己想要的效果。漫画美少女的眼睛通常是很大的，如萌少女的眼睛差不多占了脸部的一半，樱桃小嘴，尖尖的下巴，这样的五官比例会使人物看起来非常可爱。

3.1.2 利用十字基准线表现脸部轮廓

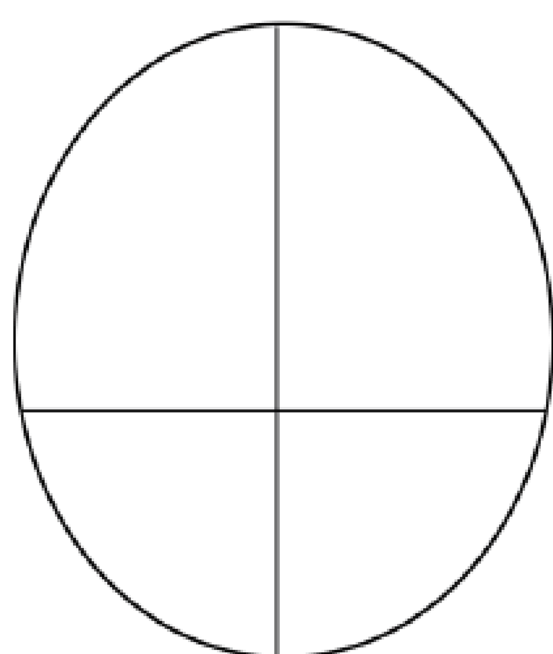
在绘制头部的时候，为了更准确地绘制出头部的轮廓和五官的位置，最常用的方法就是使用十字基准线，即利用十字基准线来绘制头部。

实战——十字基准线绘制脸部的步骤

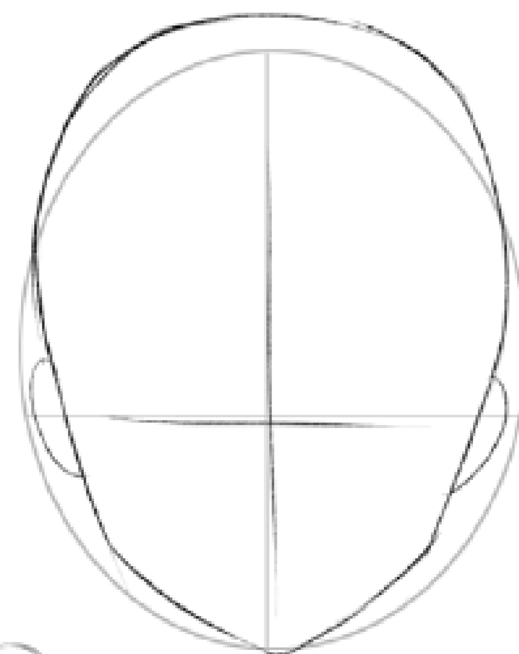


十字基准线确定人物的头部

通常使用圆和十字基准线确定人物的头部。圆就是人物头部轮廓，十字基准线的竖线是中心线，用来确定鼻子、嘴巴和下巴，而横线用来确定双眼的位置。



1 先绘制一个圆形，并用十字基准线标出五官的位置。



2 根据圆绘制出脸部的轮廓，左右要对称。



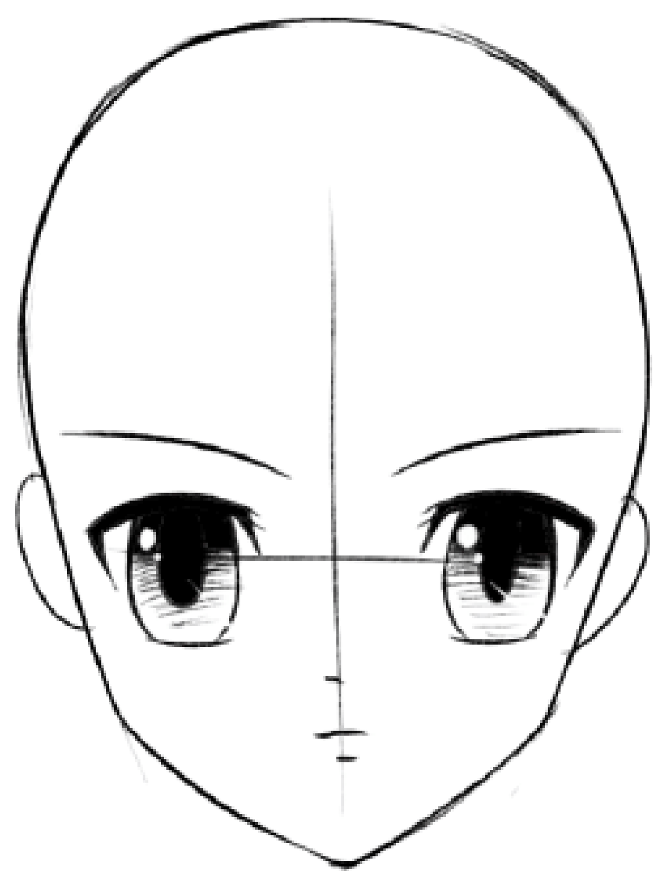
3 根据十字基准线绘制出五官。



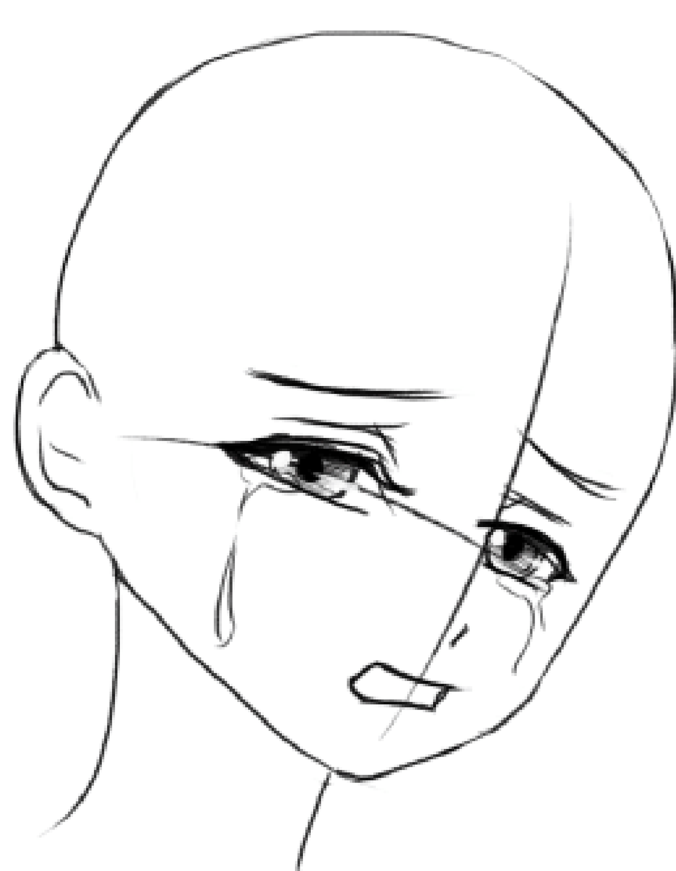
4 擦去十字基准线，细化眼睛的轮廓和瞳孔。



不同角度的十字基准线变化

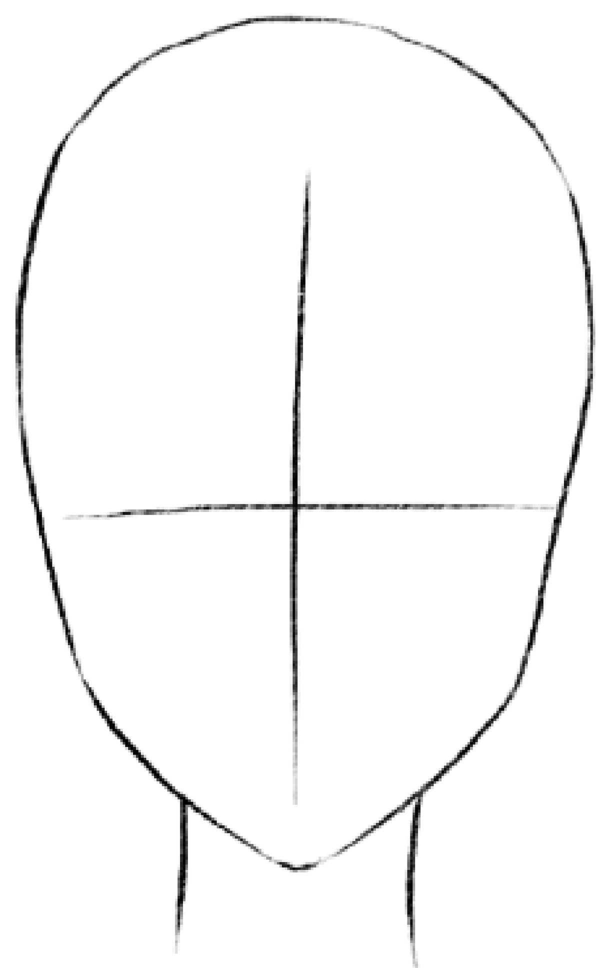

十字基准线在中心位置


十字基准线位于耳朵偏上


竖线位置偏右，横线位置偏下

3.1.3 实战——头部绘制的基本流程

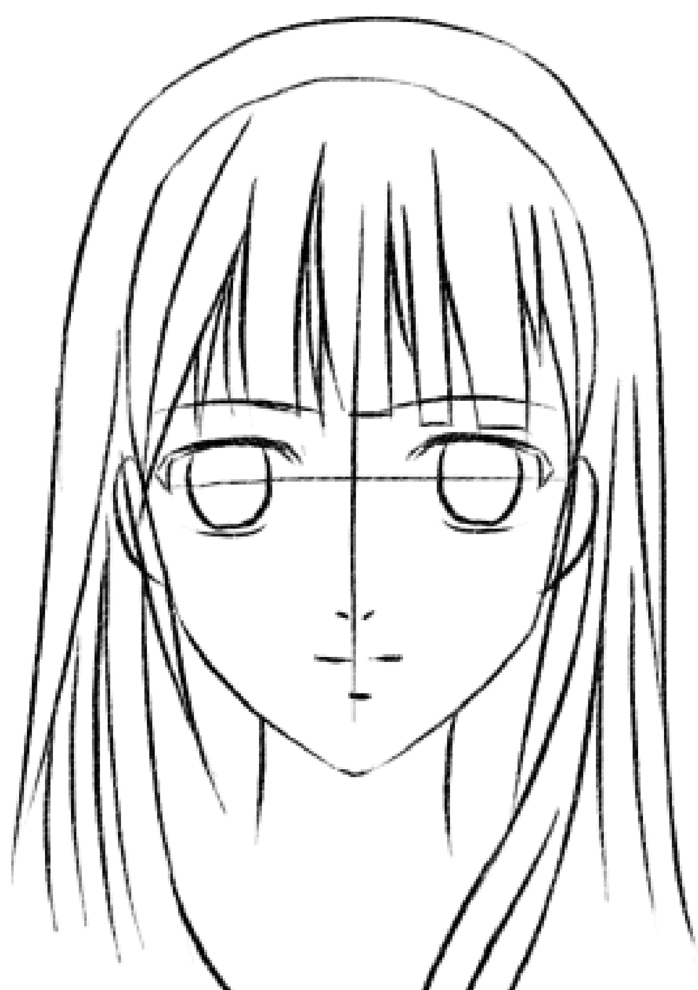
了解了头部的基础知识，下面开始进行人物头部的绘制。



1 用线条大致勾勒出人物的轮廓线，用十字基准线表示五官的位置。



2 根据十字基准线绘制人物的五官样式，注意两边的眼睛要对称。



3 根据头型绘制出人物的头发，注意要根据发际线的位置来确定头发。



4 整理画面，将多余的线条擦去，绘制出眼睛，给头发添加阴影效果。



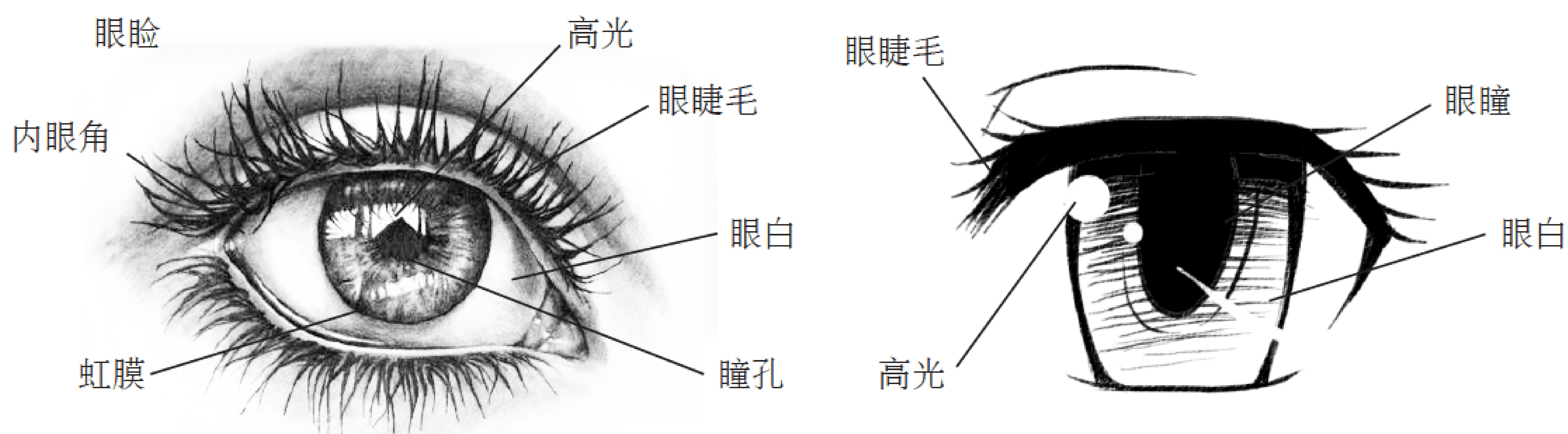
3.2 五官的绘制技法

五官是人物最重要的一个部分，也是表现人物精神状态和情绪变化最直观的部位。一名美少女必定要有一幅精致的五官。虽然每个人物都有眉眼、耳朵、嘴巴、鼻子，但形状都各不相同，不同形状的五官可以表现出不同类型的人物。

3.2.1 眼睛的绘制

眼睛是五官中最为重要的一部分，尤其是美少女。美少女的眼睛是整个五官中最突出的一部分，通过漂亮传神的眼睛可以表现出人物的精神状态。下面先来了解一下真实人物眼睛的基本结构。

眼睛的基本结构



真实人物的眼睛与漫画人物眼睛的变形比较大，但基本的结构是必需有的。如：眼眶、眼白、眼球等这些基本构成都是有的。根据不同风格的变形，漫画人物的眼睛也会有所变化。

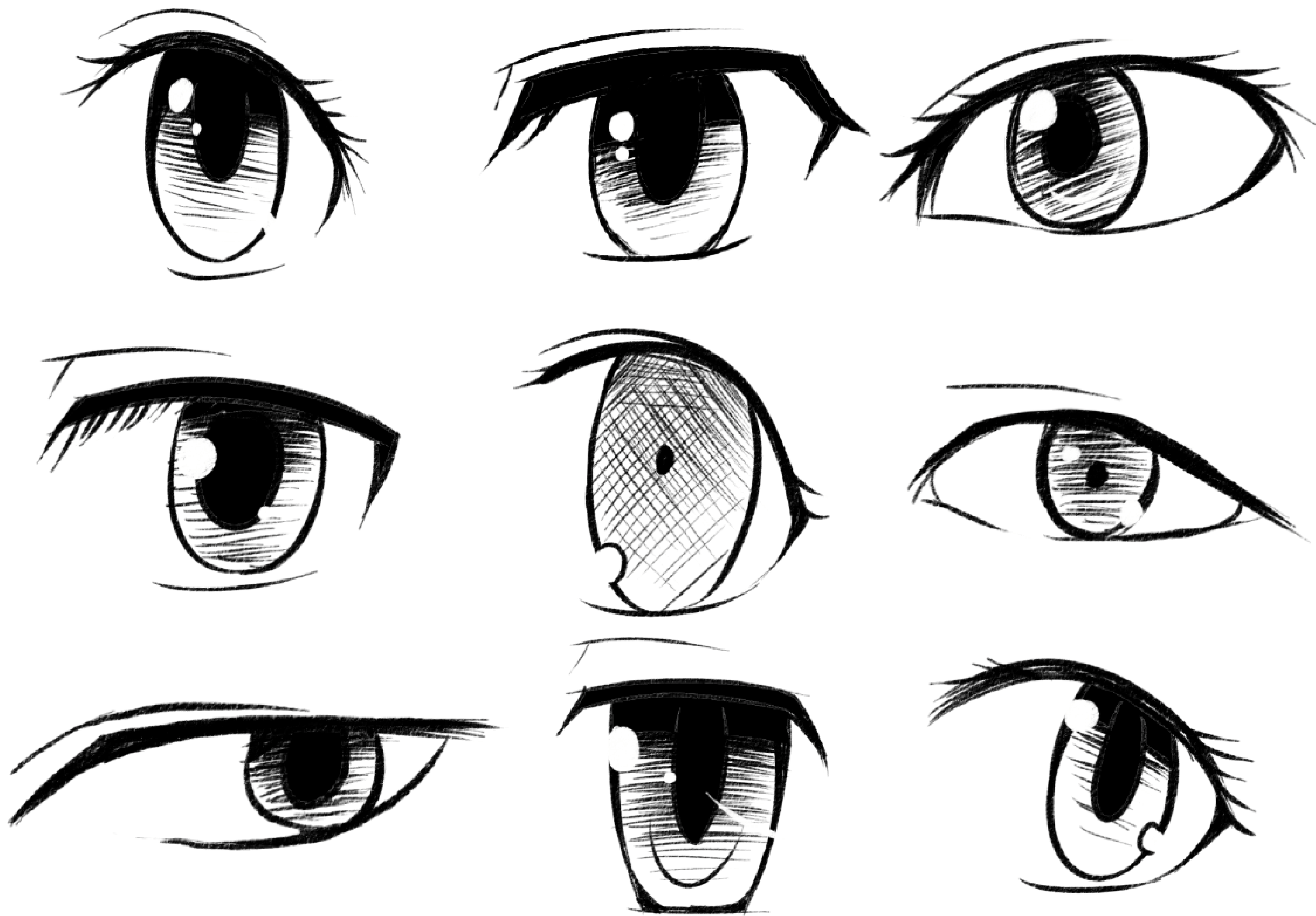
实战——绘制眼睛的基本流程





不同种类的眼睛

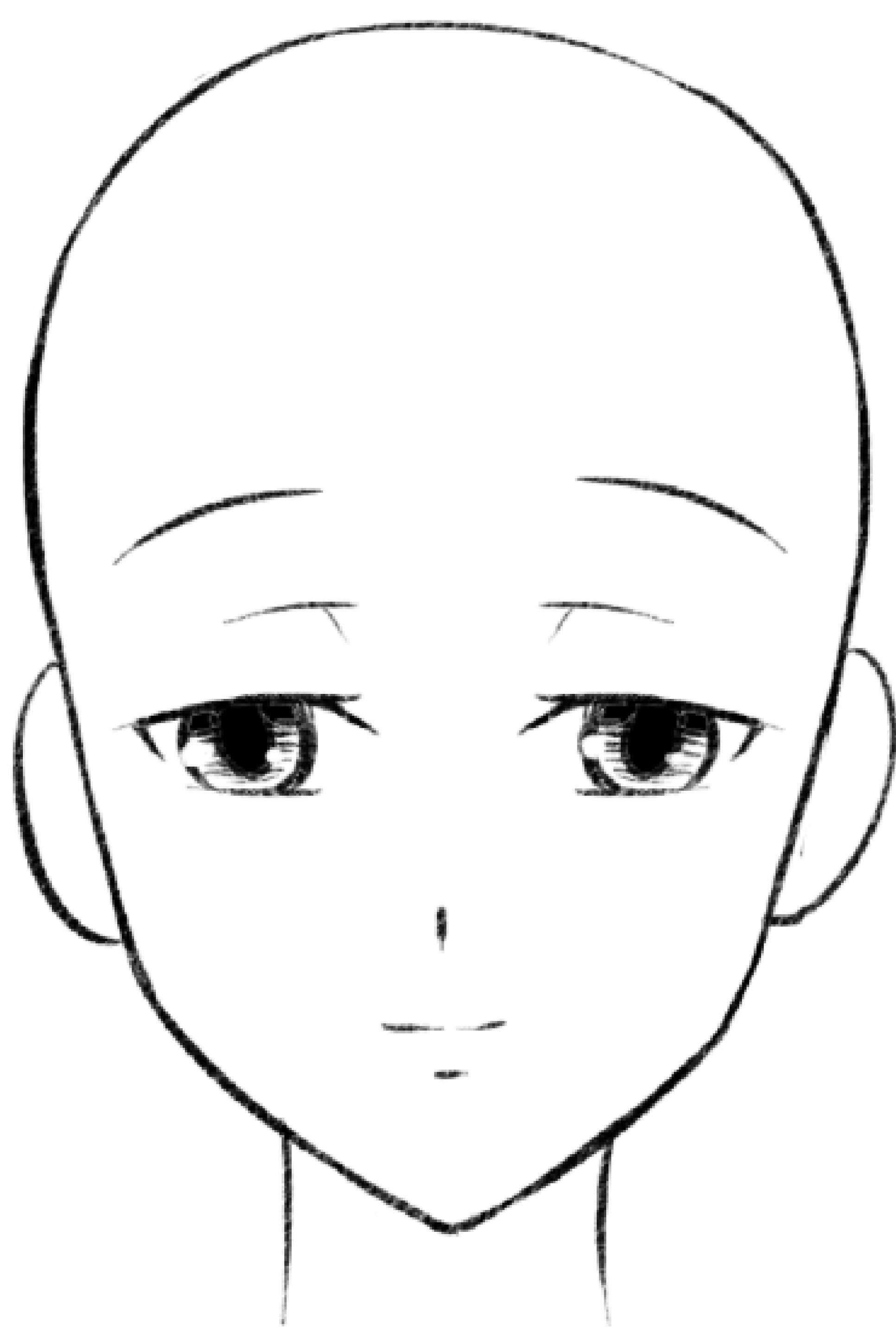
不同人物的眼睛形状和大小也会不同，有的眼睛大而圆，有的眼睛细而长，根据每个人绘画风格的不同，眼睛也有千变万化。



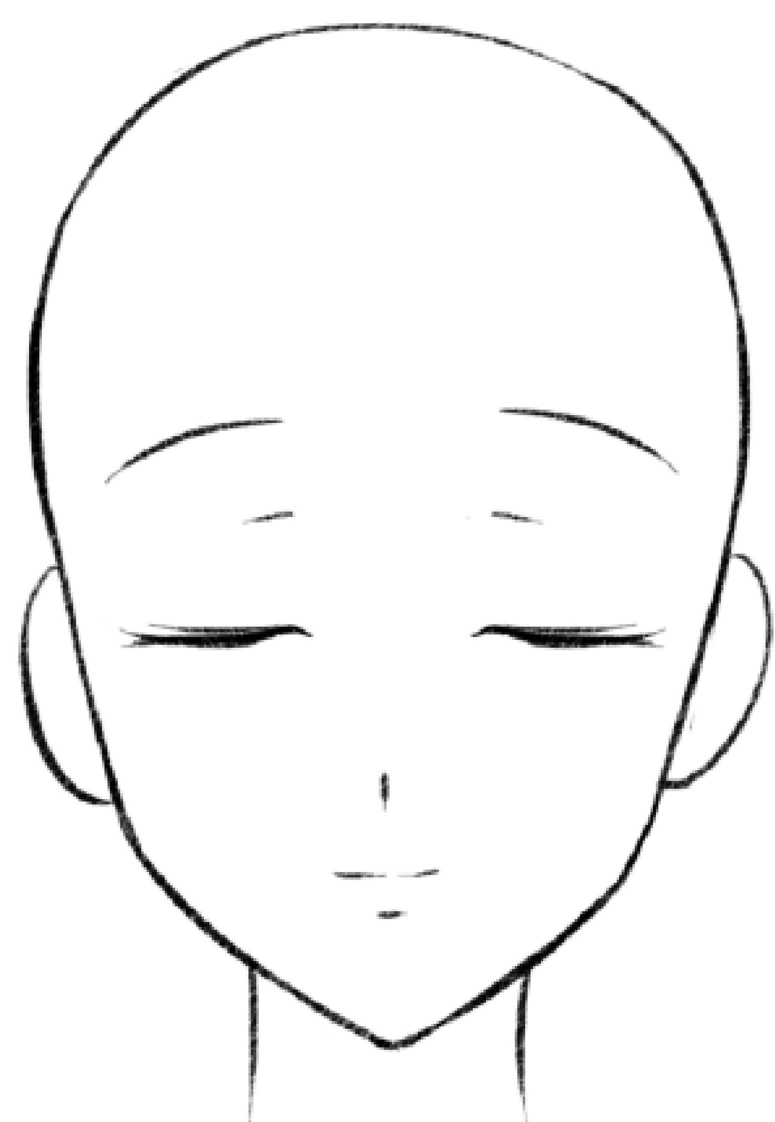
四种状态下的眼睛变化



完全睁开的眼睛状态，眼眶比较大，能看到全部的眼珠，使人看起来很有精神。



半闭合的眼睛状态，上眼睑盖住一半的眼睛，使眼珠只露出一半，看起来很疲惫的样子。

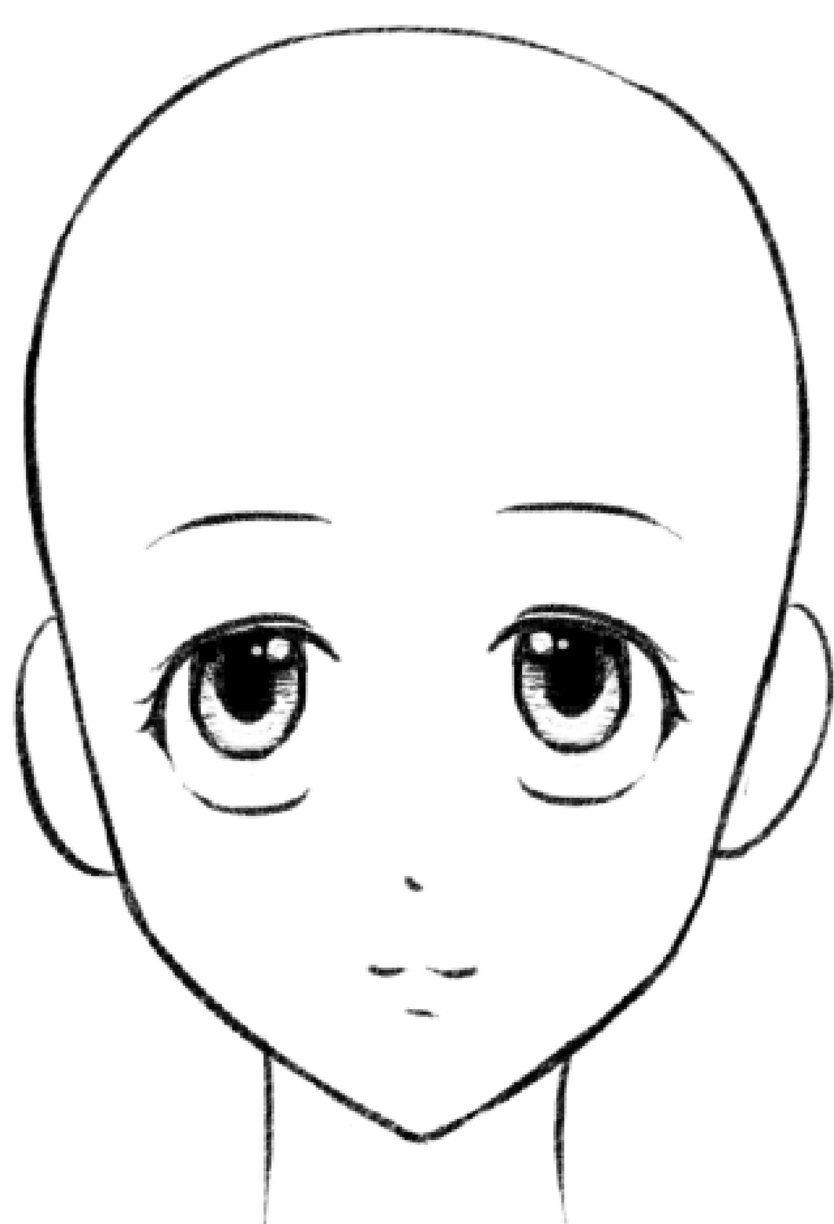


完全闭着的眼睛状态，眼睛呈现一条线，只能看到眼皮和眼睫毛，表示人物睡着或者养神。

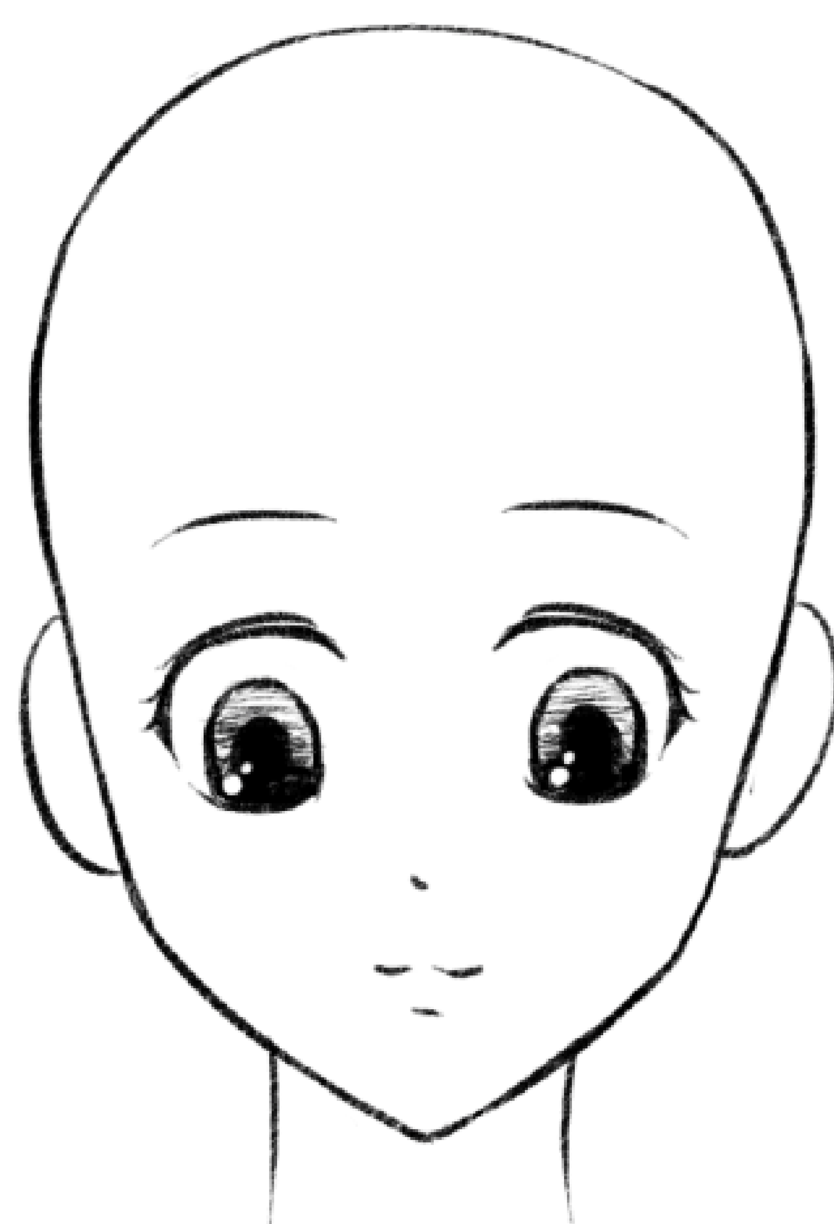


同样是闭着的眼睛状态，但眼睛眯成一条缝的弧度是朝上的，表现人物微笑的表情。

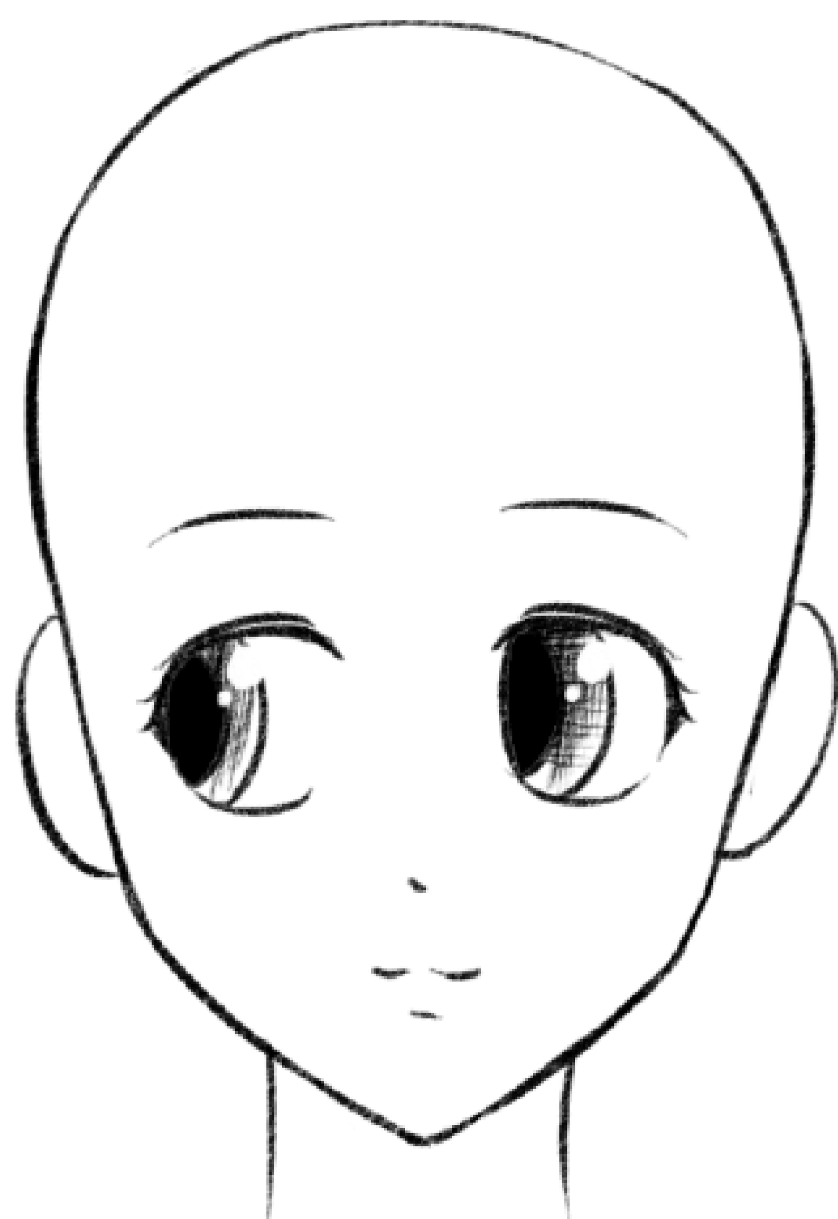
四种眼睛视线的表现



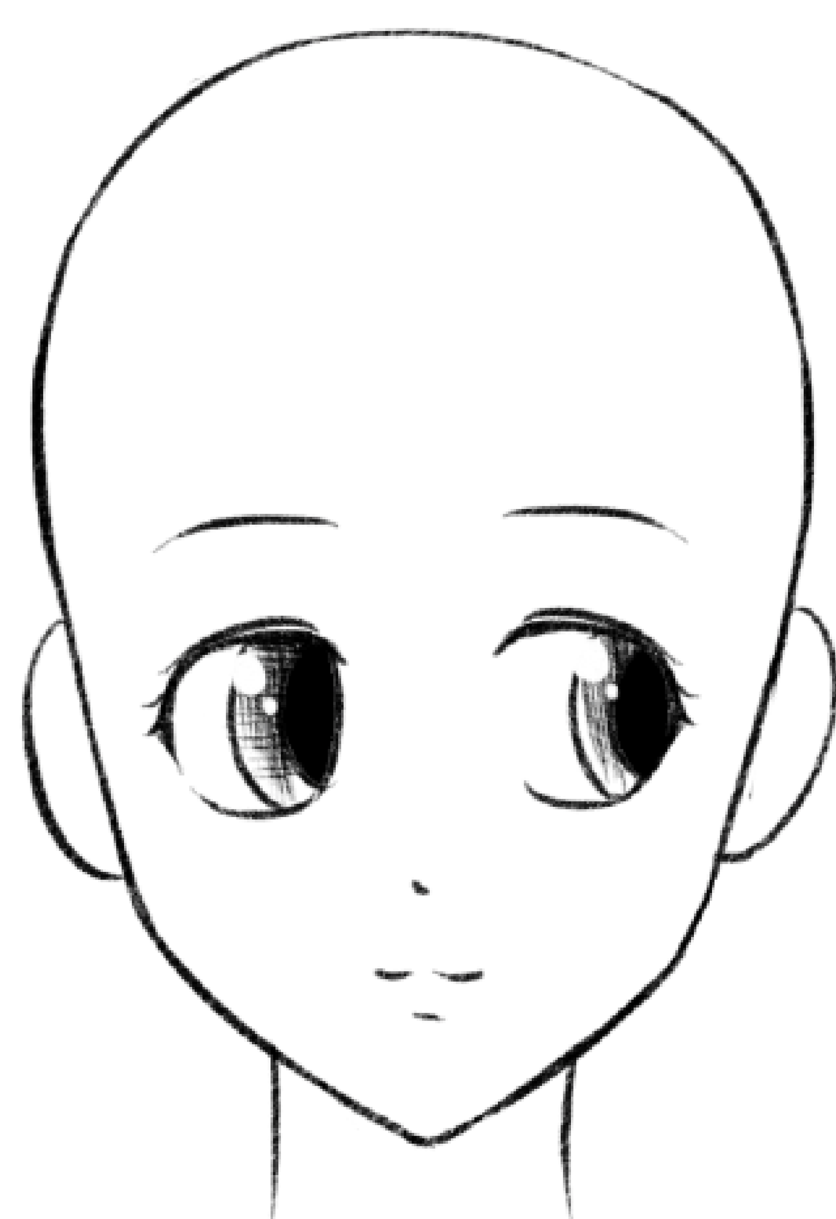
向上看时，眼珠向上移动。



向下看时，眼珠向下移动。



向右看时，眼珠向右移动。

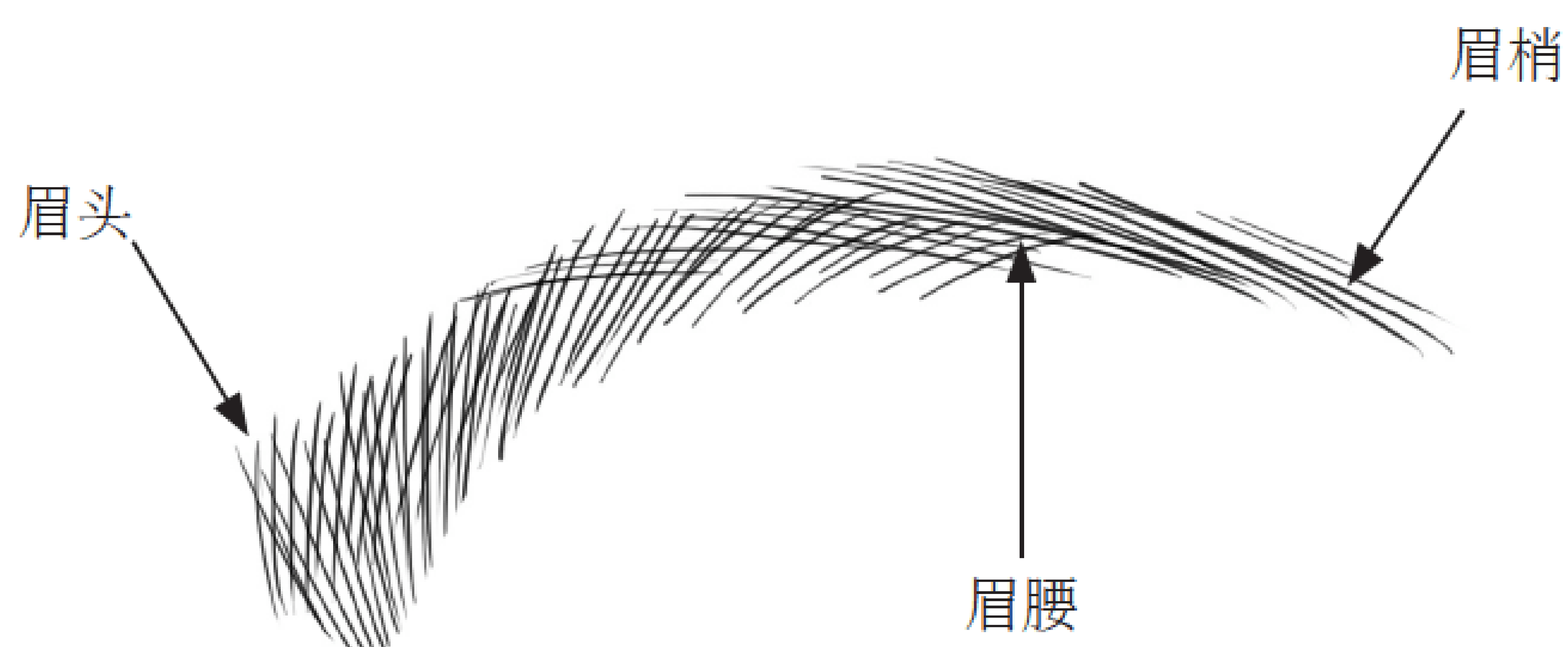


向左看时，眼珠向左移动。



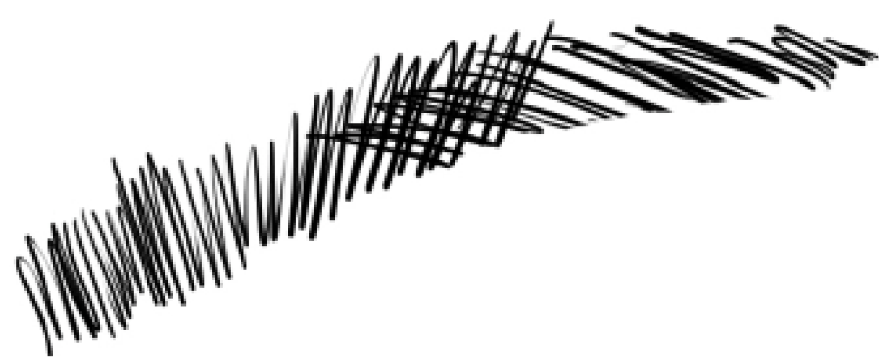
3.2.2 眉毛的绘制

眉毛在眼睛的上方，配上不一样的眉毛会使人物看起来也不一样，眉毛可以说是眼睛的陪衬，有了这样的陪衬可以使人物看起来更加漂亮，它还可以表现人物不同的情绪变化。



眉毛是生在眼睛之上的毛发，由眉头、眉腰和眉梢三部分组成。

不同的眉型



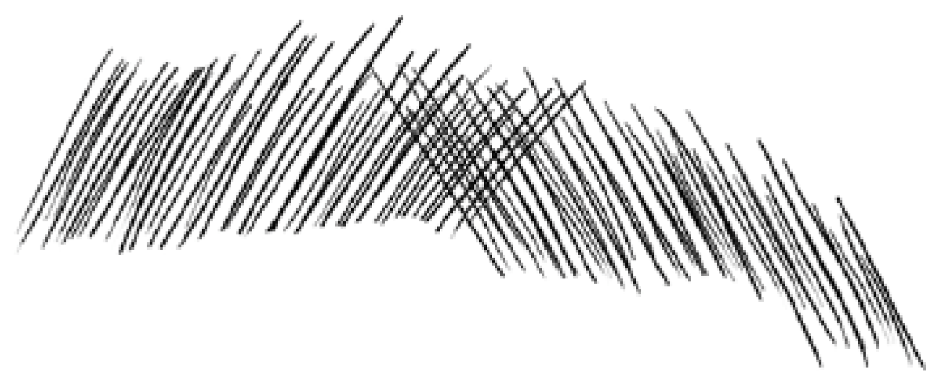
剑眉，眉毛很直，浓黑，像把利剑。



弓眉，眉腰弓起，显得充满自信。



柳叶眉，如细长的弯月。



八字眉，眉头到眉梢呈八字形。

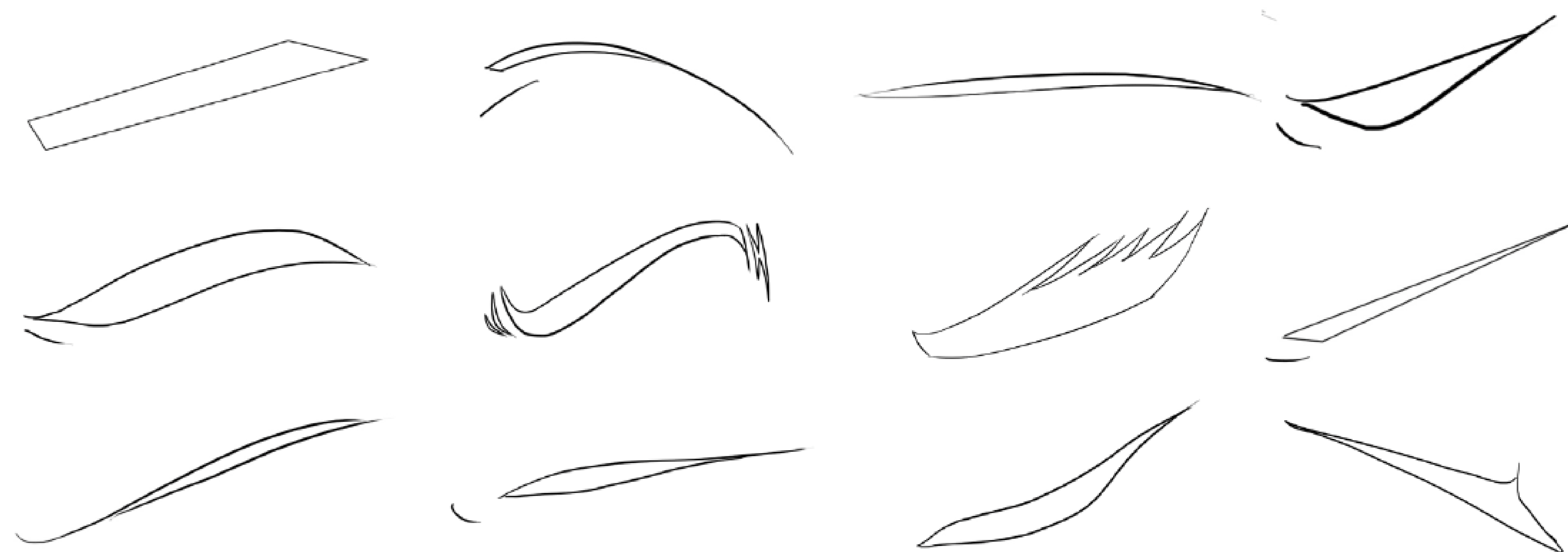


下斜眉，给人以亲切的柔美感。



蛾眉，浓淡适度，清丽脱俗。

各种漫画眉型



眉毛配上五官的表现

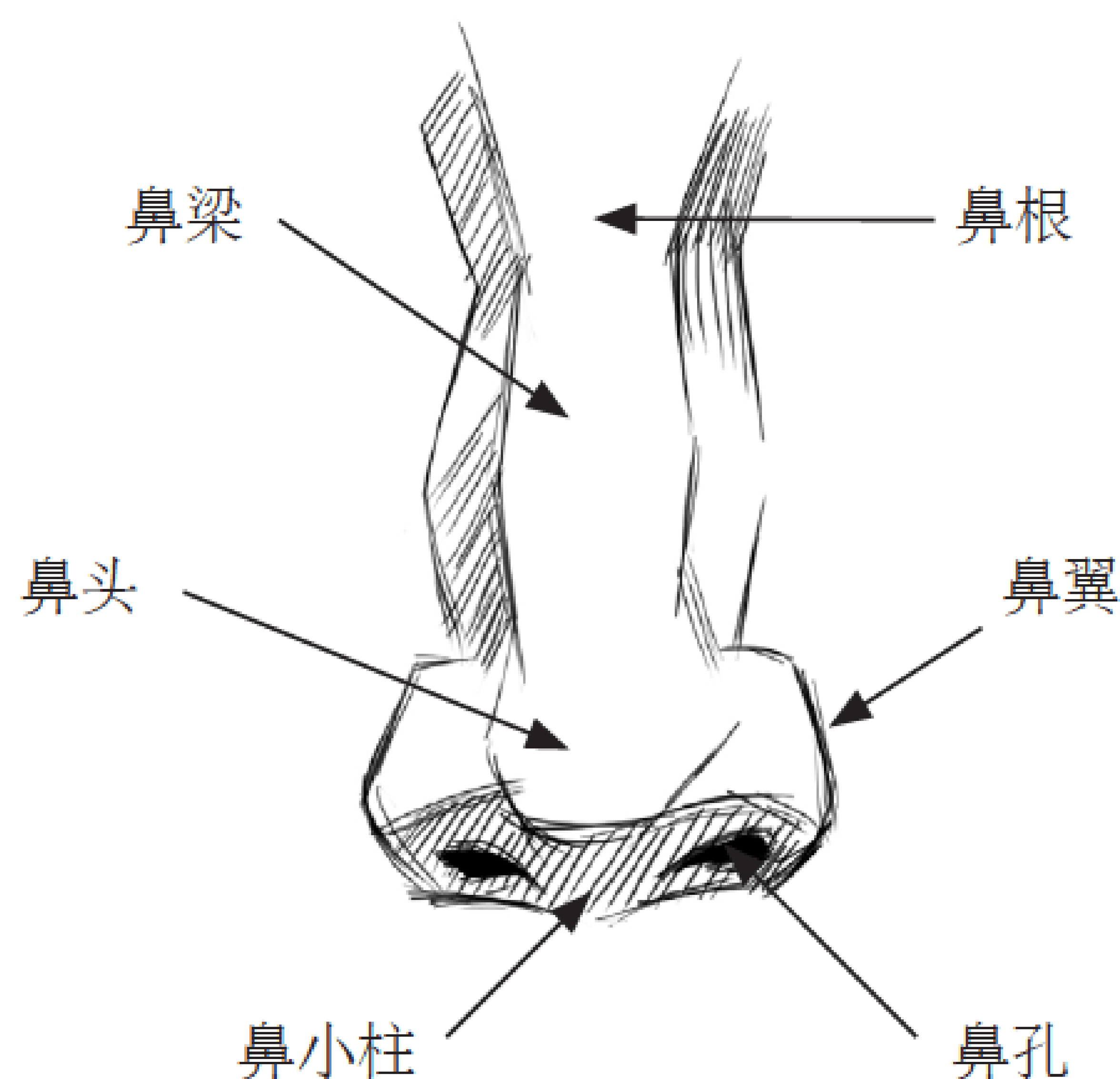

细柳眉使人看起来柔弱。

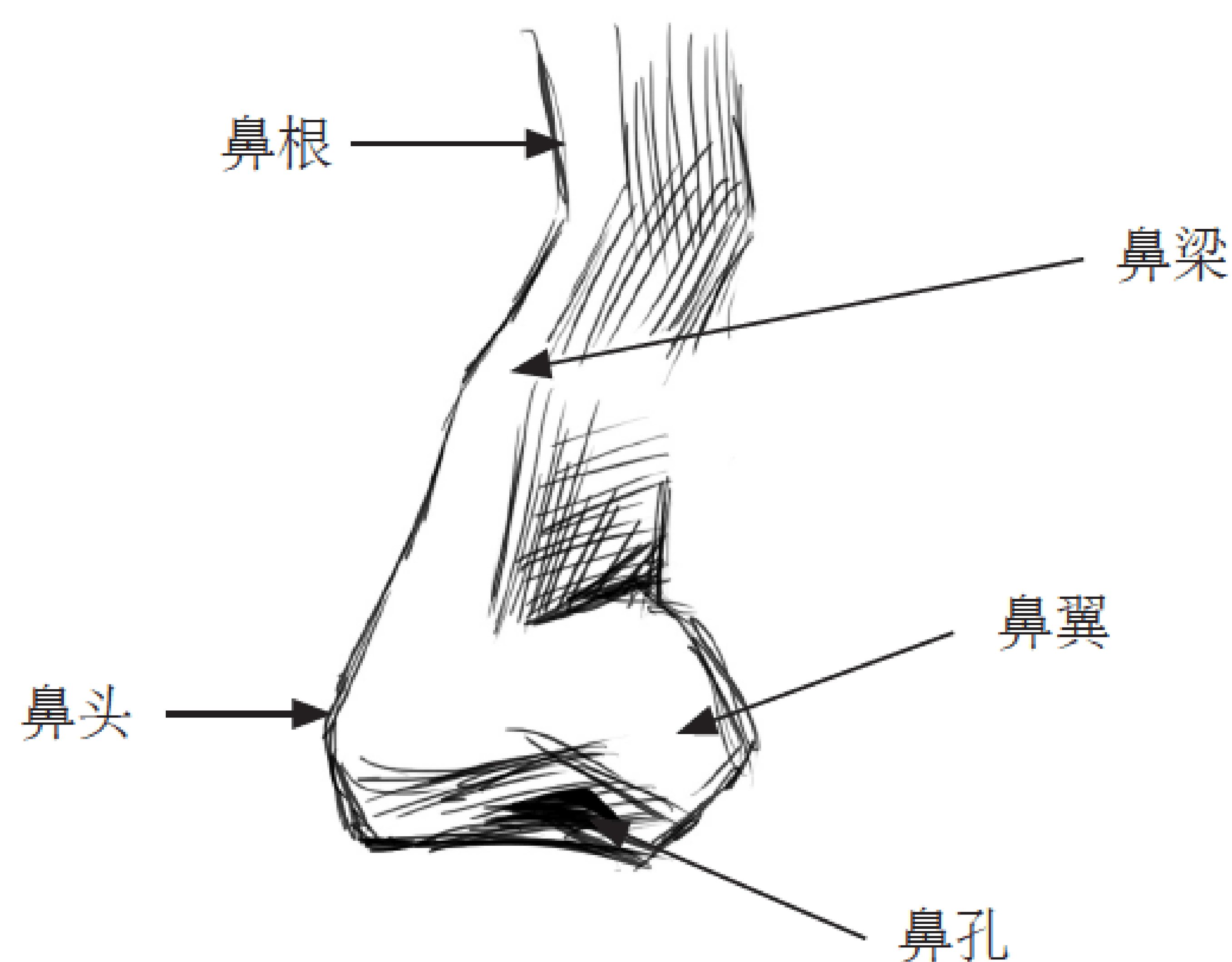

比较粗的八字眉使人看起来有精神。

3.2.3 鼻子的绘制

鼻子由鼻梁、鼻翼和鼻孔组成，鼻子突出在脸的中央。在漫画中可以将鼻子进行简化，如年龄较小的美少女，为了突出女孩的可爱，鼻子通常只用一点来表示，有时候为了使人物的五官看起来更加立体，这时候的鼻子要将鼻梁和鼻头绘制出来，以体现五官的立体感。

鼻子的结构





各种鼻子的表现

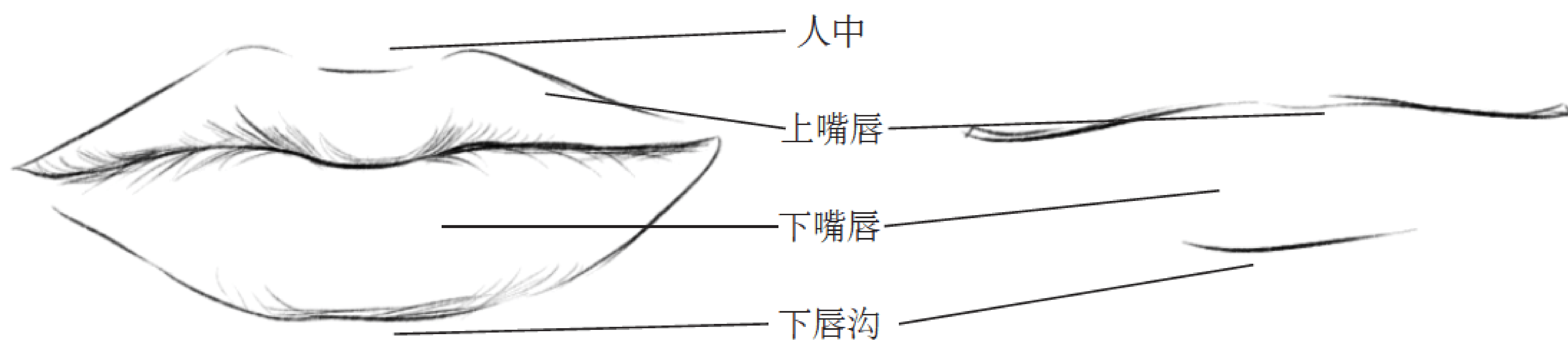




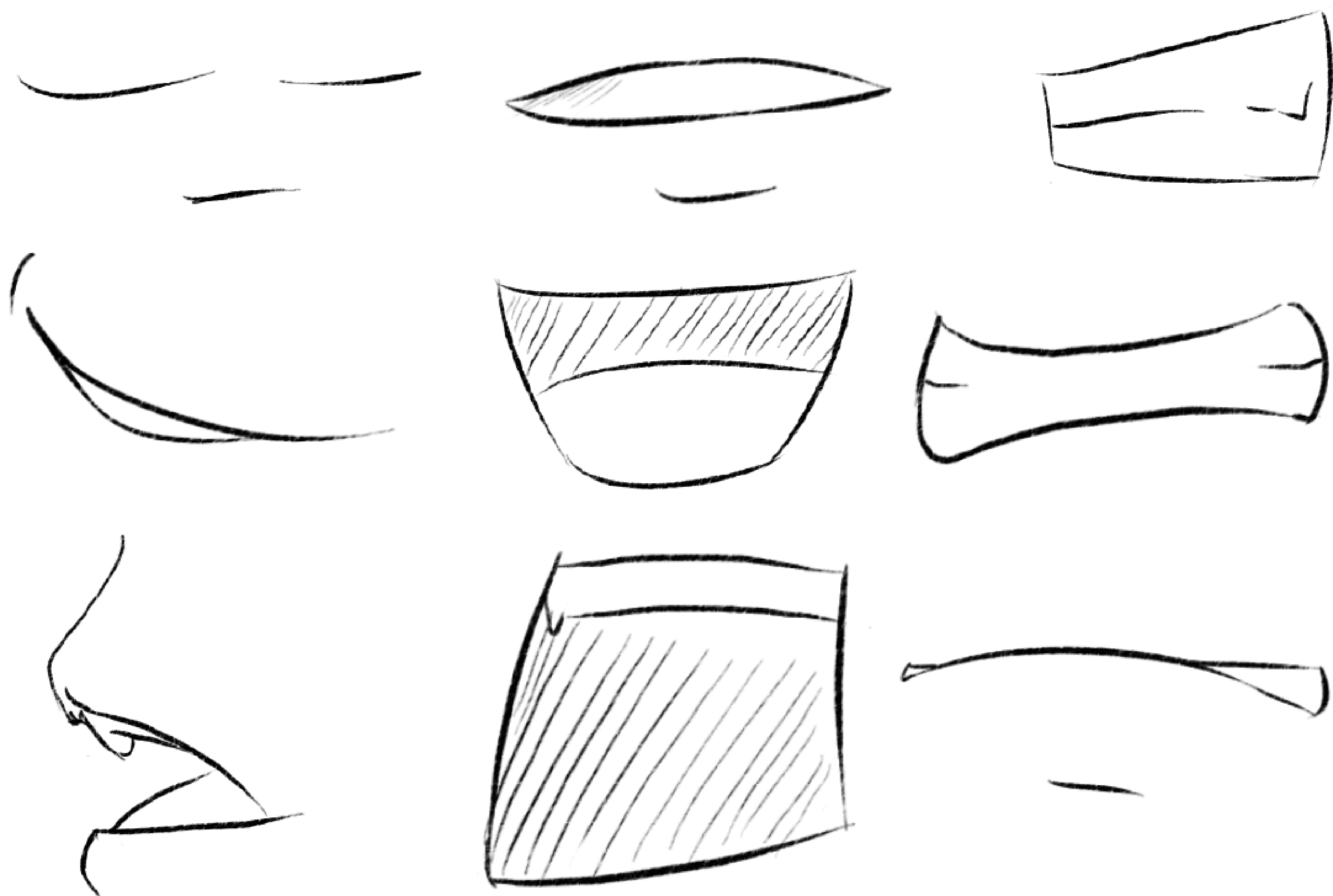
3.2.4 嘴巴的绘制

嘴巴是由上嘴唇和下嘴唇组成，上下唇分别是两个相对的M形。漫画中常常将人物的嘴巴简单化，特别是美少女一类的人物，嘴巴只用一小段线来表示，在Q版漫画人物中，有时候还可以忽略嘴巴的绘制，以表现人物的可爱。

嘴巴的结构



各种形态的嘴巴



不同角度下的嘴巴

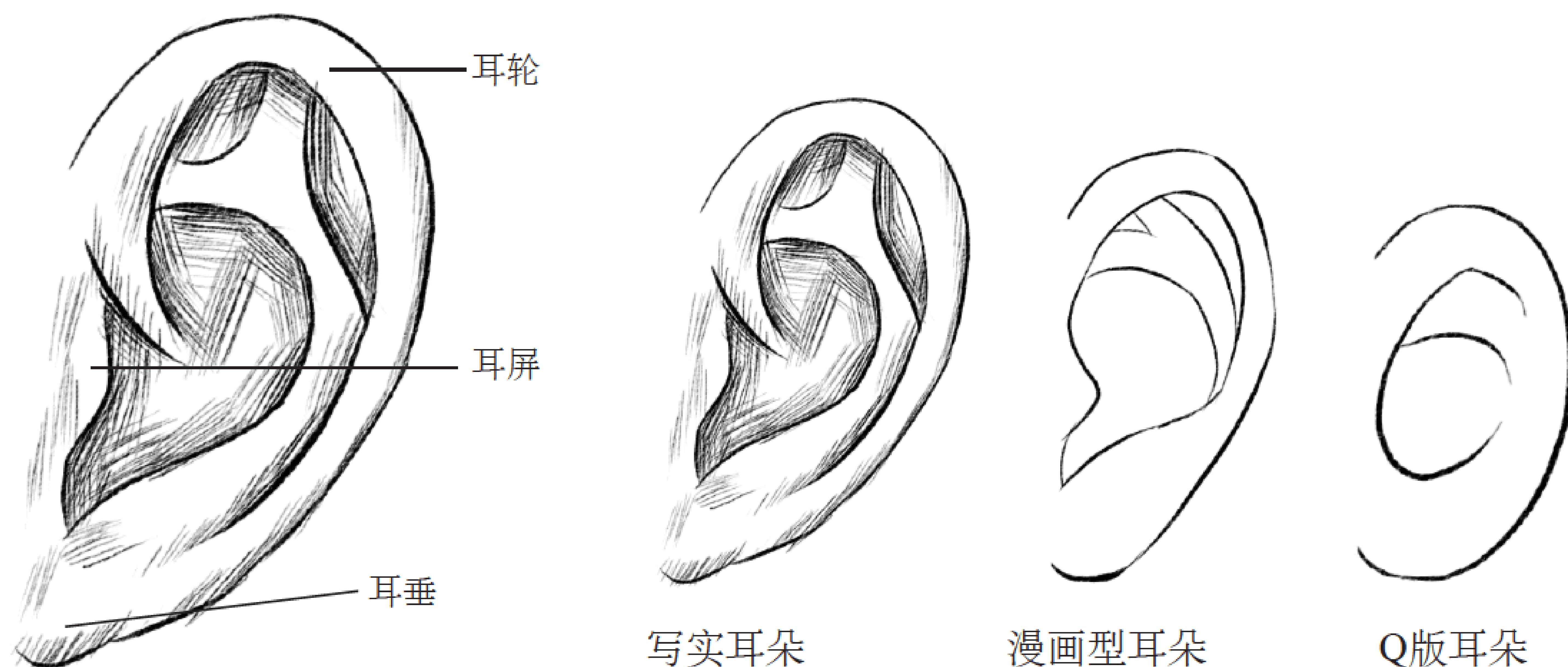


正面的嘴巴两边对称。　侧面的嘴巴，离视点越近嘴唇线越长。　正侧面的嘴巴像缺口。

3.2.5 耳朵的绘制

耳朵位于头部的两侧，在绘制漫画美少女时很容易忽略掉，因为时常会被两边的头发挡住。耳朵虽然并不是五官中最重要的一部分，但绘制起来也相当不容易。下面先来了解人物真实耳朵的结构，再进行转变。

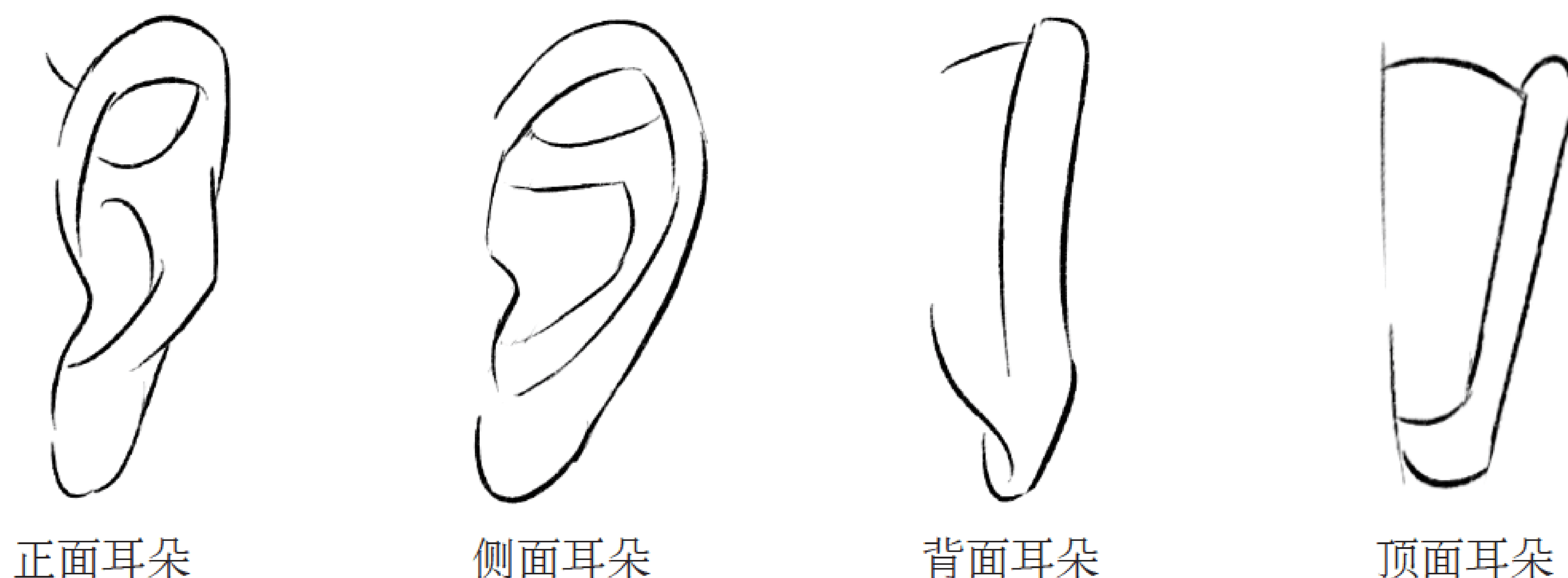
耳朵的结构



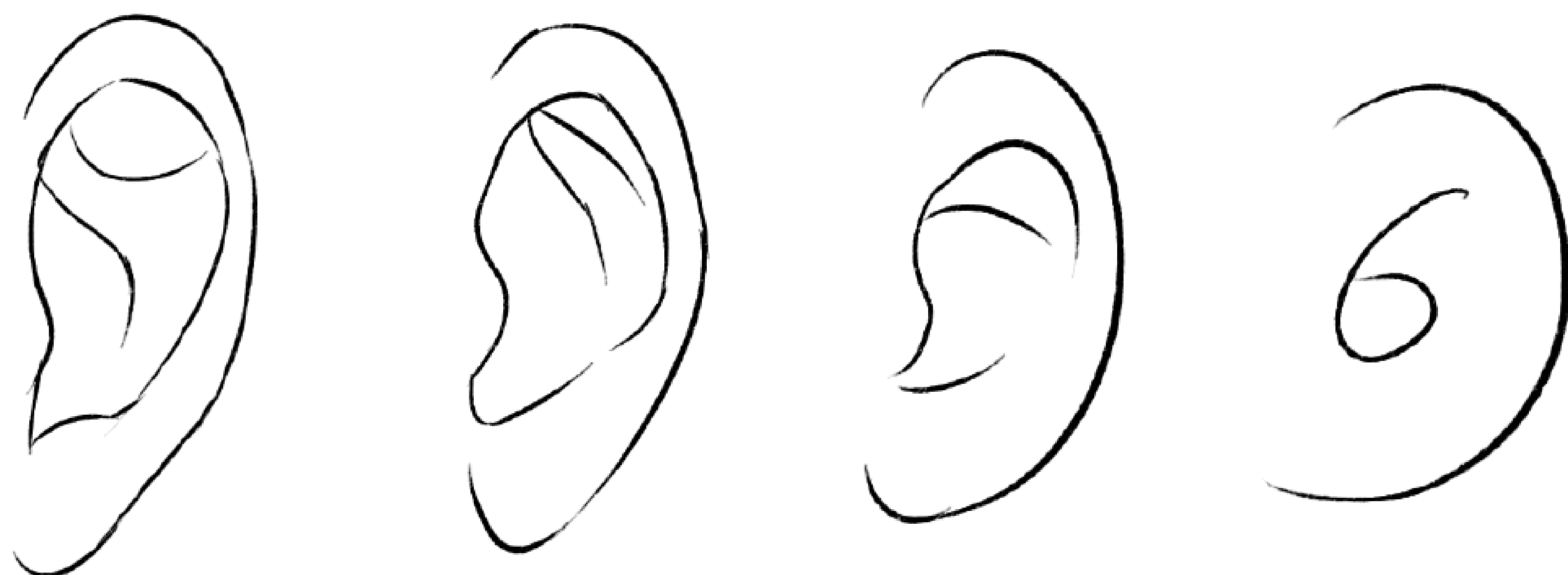
实战——耳朵的绘制方法



不同角度下的耳朵表现



简化耳朵的变化



其他类型的耳朵



3.2.6　实战——耳朵的实例绘制



1 用线条大致勾勒出一个头部外形轮廓。



2 根据十字基准线绘制人物的五官样式。



3 添加头发和猫耳，注意歪头时头发也会朝向一边倾斜。



4 整理画面，完善眼睛，给人物添加阴影，增强人物的立体感。

3.3 不同脸型的塑造

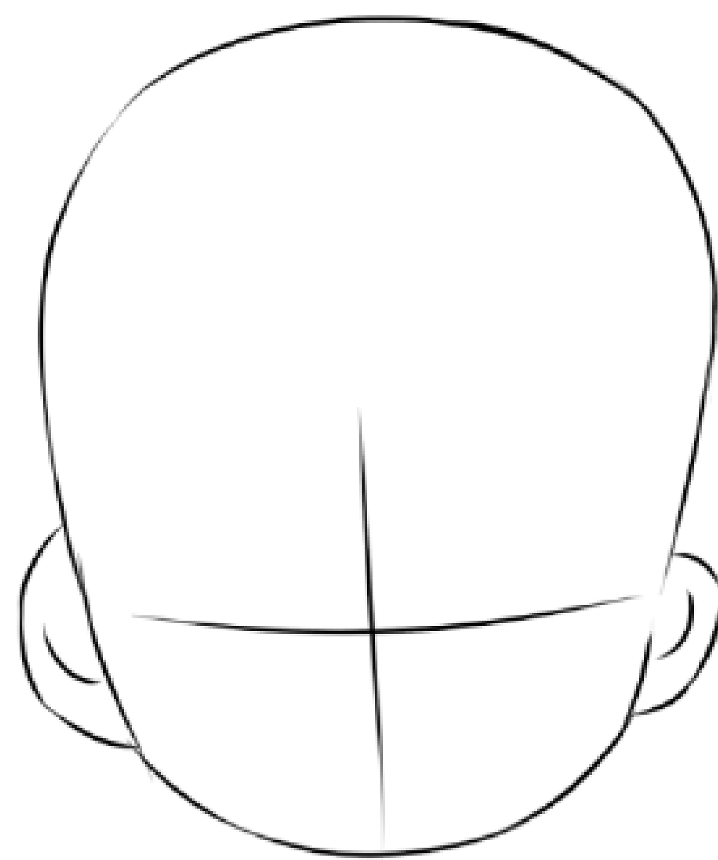
绘制漫画美少女的头部，首先要掌握最基本的方法，再掌握不同脸型的表现。

3.3.1 实战——圆脸绘制

圆脸

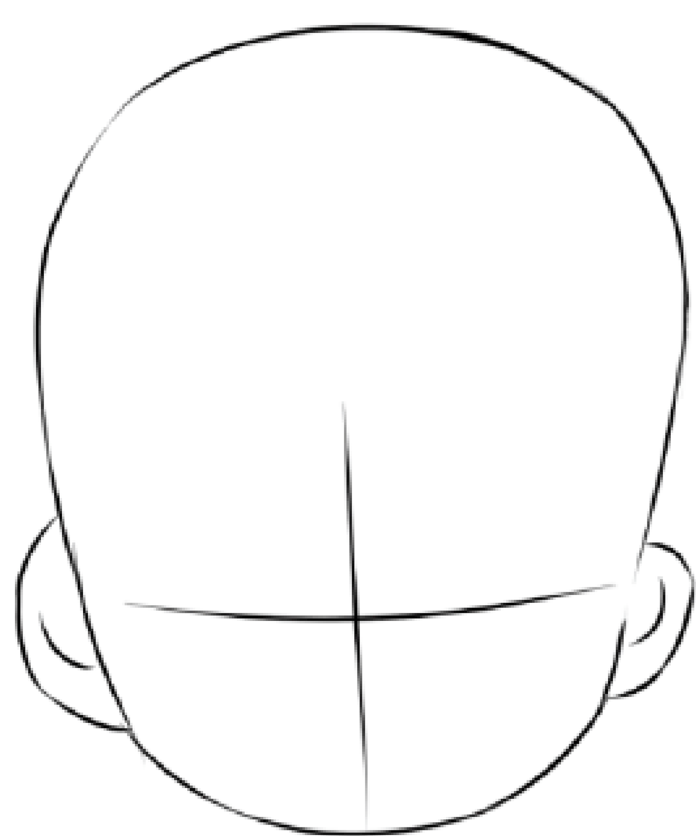
圆脸比较适合年龄较小的美少女和Q版美少女角色，下巴的轮廓不明显，整个脸呈圆形，给人的感觉会很萌。





圆脸的下巴比较饱满，并且不长。圆脸大多数表现可爱的女孩和Q版人物，所以在绘制十字基准线时，横线是偏下的。

圆脸的绘制方法







1 大致地绘制出头部的外轮廓线，用十字基准线确定人物五官的位置，下巴比较短，脸部轮廓线比较圆。

2 根据脸部的十字基准线绘制出人物的五官样式，注意可爱的女生眼睛会比较大，并绘制人物的头发。

3 在上一步的基础上根据人物眼睛的轮廓绘制出人物的眼睛，注意眼睛高光的绘制，擦去多余的线条，一个可爱的圆脸头部绘制完成。

3.3.2　实战——鹅蛋脸绘制

鹅蛋脸

绘制鹅蛋脸时要注意人物的五官比例，如眼睛的宽度是脸颊宽度的五分之一，在纵向上，额头、鼻子到下巴刚好是相等的，是标准的脸型，也称“美人脸”。鹅蛋脸的特征是线条弧度流畅，整体轮廓均匀，额头宽窄适中，与下半部平衡均匀，颧骨中部最宽，下巴呈圆弧形。鹅蛋脸多用于淑女的美少女角色。





鹅蛋脸的脸型偏长，下巴比较饱满，两边的脸颊也比较圆润，整个形状类似“鹅蛋”。

鹅蛋脸的绘制方法







1 用线条勾勒出人物脸型的外形轮廓，用十字基准线表现人物五官的位置。

2 在上一步的基础上给人物添加头发，注意头发的绘制要有层次，要符合人物的脸部特征。

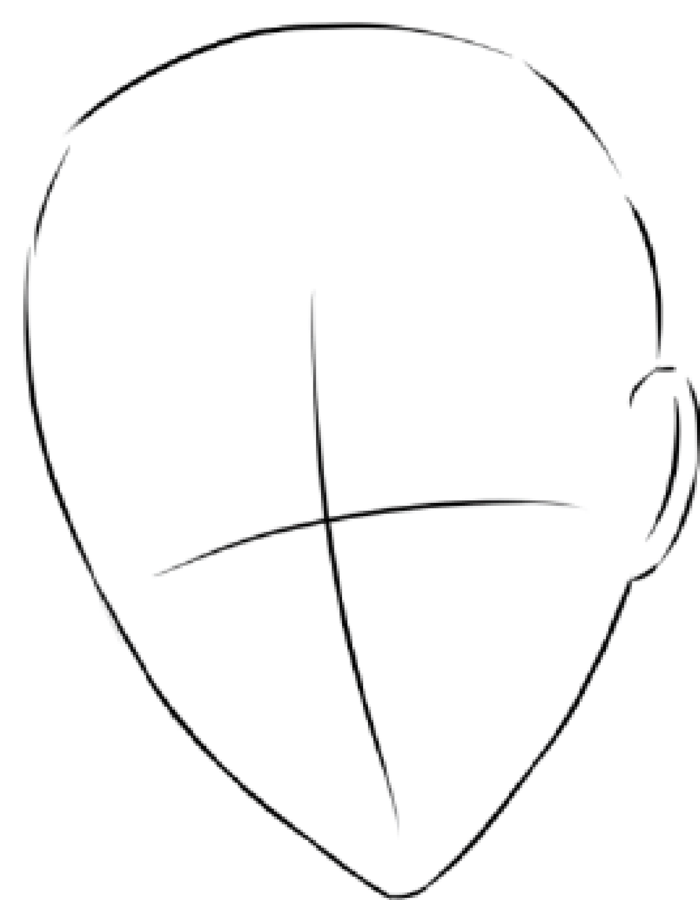
3 根据十字基准线绘制出人物的五官，擦去多余的线条，一个清秀的鹅蛋脸的头部就绘制完成了。

3.3.3 实战——瓜子脸绘制

瓜子脸

瓜子脸上部略圆，下部比较尖，整个形状就像瓜子。在漫画中，瓜子脸是最精致的脸型，五官比例也十分均衡和标准，这种脸型的人物一般都比较成熟，比较适合成熟型美少女角色。





瓜子脸的下巴线慢慢收拢，显得尖尖的，整个脸型就好似“瓜子”的轮廓。

瓜子脸的绘制方法







1 用线条大致地勾勒出人物的脸型，整个脸型是上宽下窄的，下巴尖尖的，用十字基准线表现五官的位置。

2 绘制人物的头发样式，用头发修饰头型，使人物的头部看起来更加立体丰满，注意头发的层次感要表现出来。

3 根据脸部的十字基准线绘制出人物的五官，人物是属于成熟型的女性，五官相对偏上，眼睛比较窄而长。



3.4 不同角度的头部表现

前面掌握了古风美少女不同脸型的变化，接下来要介绍的就是美少女不同角度的头部表现了。

3.4.1 实战——正面头部的绘制案例



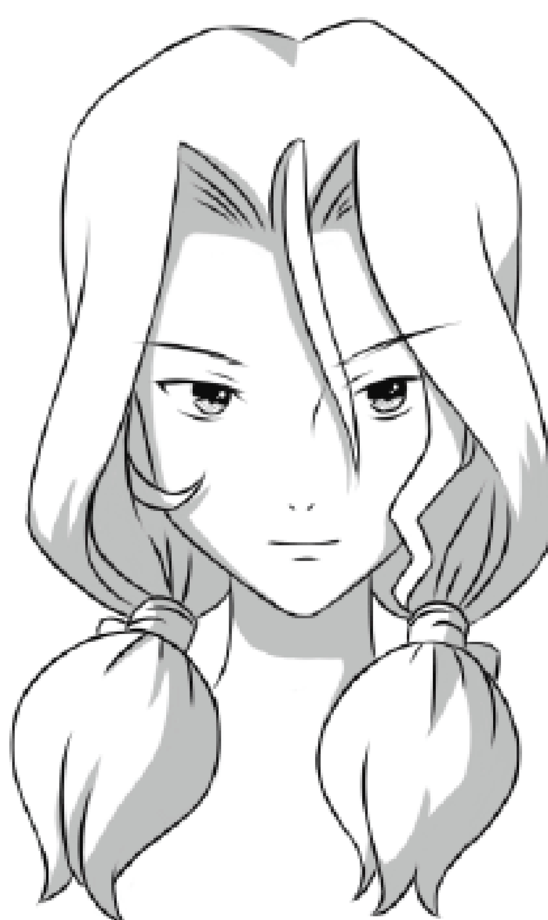
1 用线条勾勒出人物的头形，用十字基准线标出五官的位置。



2 根据头型绘制出人物的头发，注意头发离头骨距离不宜过大，也不宜过小。



3 根据十字基准线绘制出人物的五官，注意两眼要对称。



4 整理画面，将多余的线条擦去，根据头发添加阴影效果。

3.4.2 实战——侧面头部的绘制案例



1 用线条勾勒出人物的侧面头部，注意十字基准线的位置要正确。



2 根据头骨的结构绘制出人物的头发，注意头发的绘制要跟脸型相契合。





3 根据十字基准线大致地绘制出人物的五官，注意嘴巴的位置和方向要正确以及眼睛的透视大小。

4 深入刻画头发的样式，将眼睛绘制出来，擦去多余的线条，绘制阴影效果，使头发的立体感增强。

3.4.3 实战——正侧面头部的绘制案例





1 用线条简单地勾勒出人物正侧面的头部，标出眼睛的位置。

2 给人物添加头发，注意头发的线条要流畅，每缕头发都要不一样。



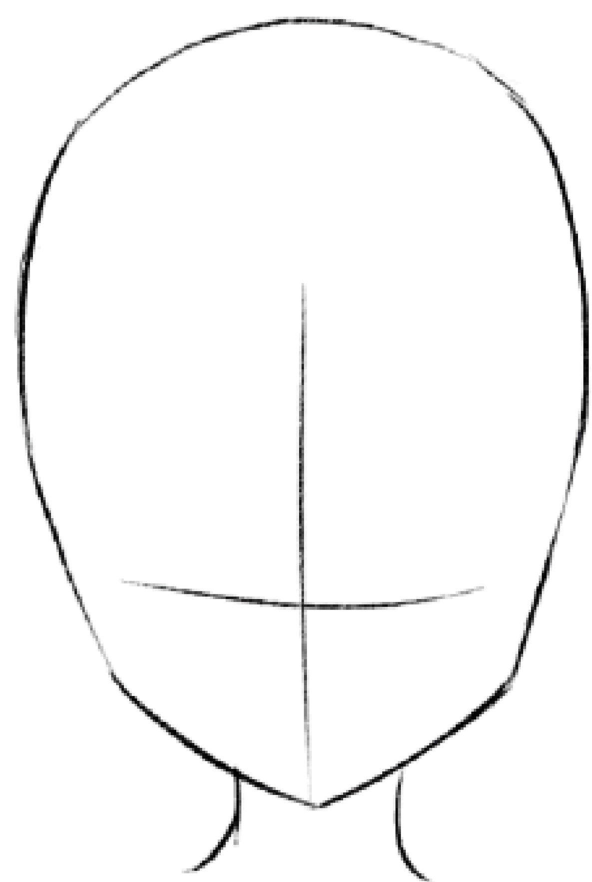


3 根据十字基准线绘制出人物的眼镜，注意侧面眼镜的透视变化。

4 擦掉多余的线条使画面整洁，给人物添加阴影效果，使头发的立体感增强。



3.4.4　实战——正面低头的绘制案例





1 大致地绘制出正面头部的轮廓，注意俯视的下巴是比较短的。

2 绘制人物头发和五官样式，五官偏小，嘴巴与下巴的距离缩短。

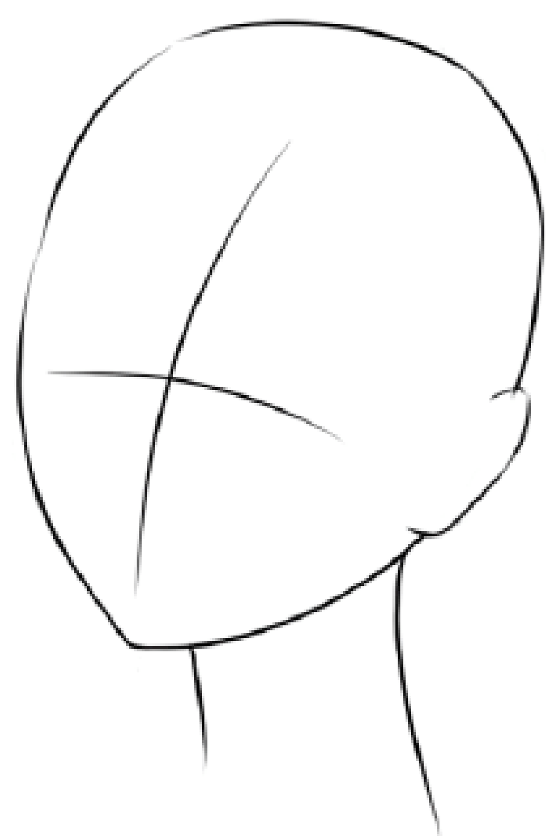




3 绘制眼睛，擦去多余的线条，完善人物的线稿。

4 绘制出人物的阴影，增强人物的立体感和画面感。

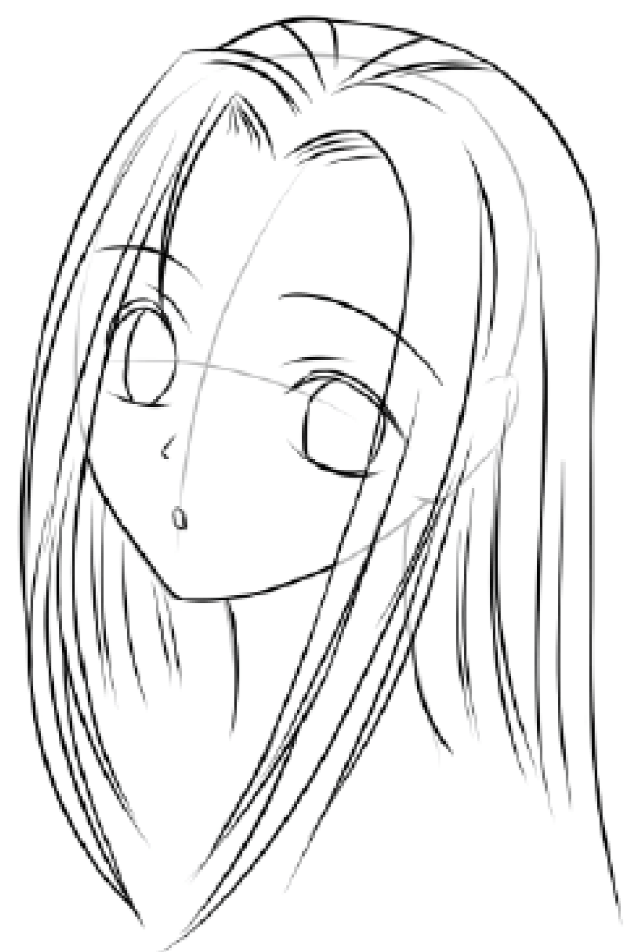
3.4.5　实战——侧面仰视头部的绘制案例

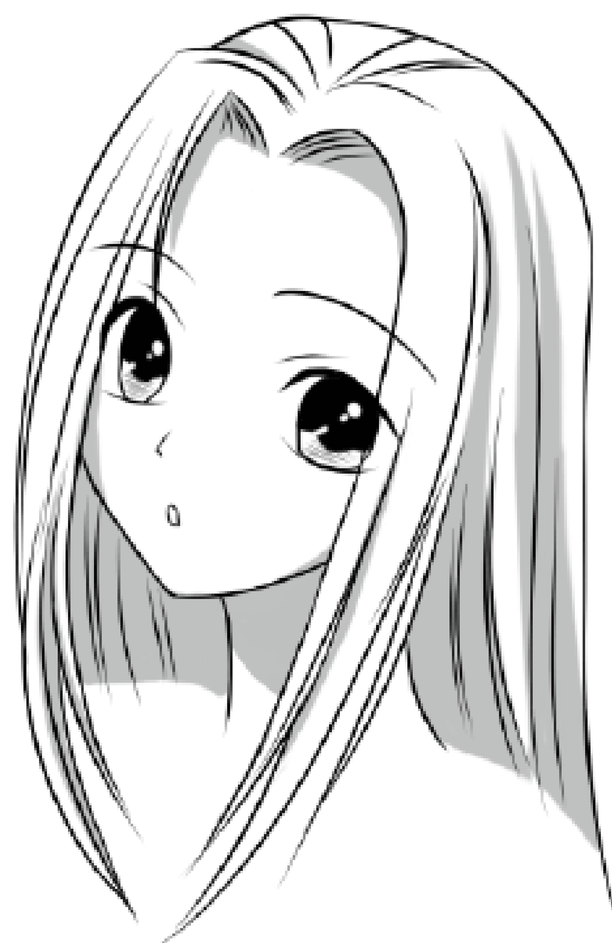




1 用线条勾勒出人物仰视的头部轮廓，用十字基准线表现仰视的五官样式。

2 绘制五官，因为是仰视的，所以人物的下巴有些长。

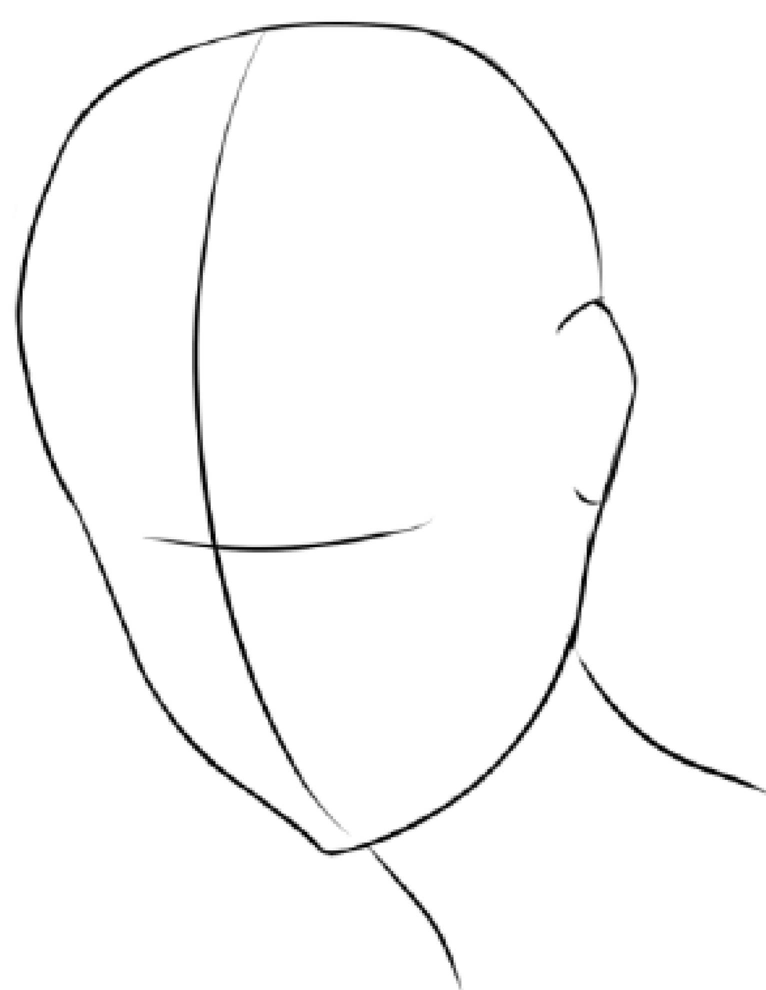




3 根据头型绘制头发，注意仰视的头发绘制，头顶部分的头发是看不到的。

4 整理画面，将多余的线条擦去，给头发添加阴影效果。

3.4.6 实战——侧面低头的绘制案例

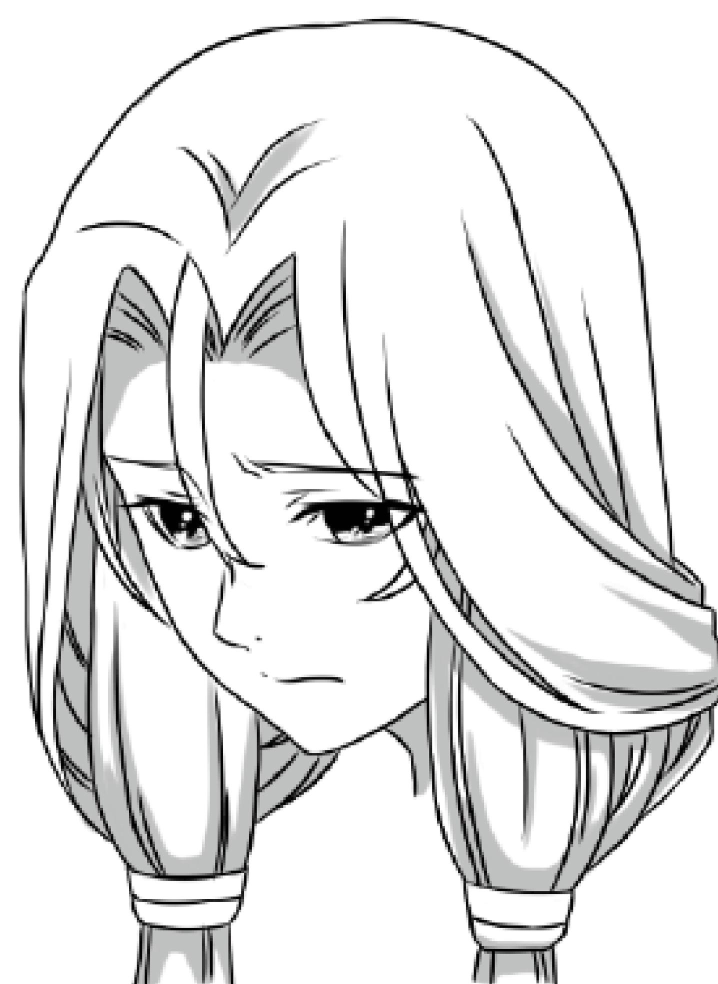




1 用线条勾勒出人物低头的头部轮廓线。

2 绘制出五官样式，注意绘制侧面人物头部时五官的透视变化。





3 绘制出头发的样式，注意绘制头发的线条与头骨的距离不宜过高。

4 整理画面，将多余的线条擦去，给头发添加阴影。

第4章

发型绘制技法



绘制古风美少女，发型是其最重要的一部分。发型不光是一个时代的特征，更是人物魅力的所在，不同的发型彰显不同的个性。本章主要讲解头发的生长、形态、不同时代的发型样式和发饰的表现，通过实例进一步深入刻画不同发型的绘制方法，希望读者能够更进一步了解和掌握。

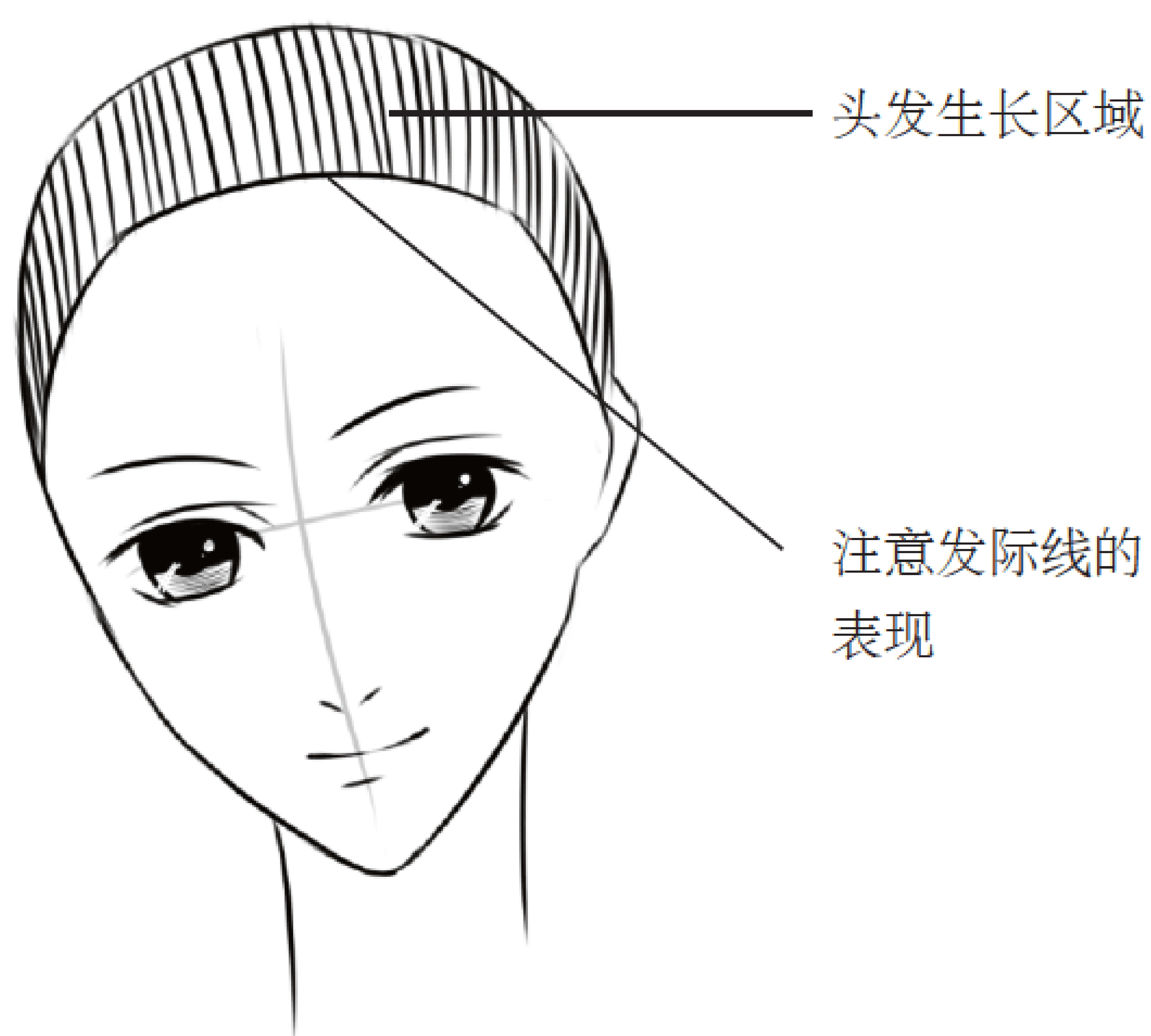
4.1 绘制头发的基础知识

头发是体现美少女最基本的外形特征，头发不仅可以修饰人物的头型，还可以提高人物的辨识度，所以绘制美少女的头发是最关键的一部分，下面就开始学习绘制头发的知识。

4.1.1 实战——头发绘制的流程

在绘制头发之前，我们首先来了解头发的生长规律。

头发生长区域示意图



头发是指生长在头顶和后脑勺部位的毛发。

绘制头发时要注意头发的生长区域，如发际线不能过高或过低等，注意头发的走向才能让头发看起来更加自然；要注意每缕头发的表现都不是多余的；绘制的线条要流畅，这样才能使头发看起来很飘逸。

实战——绘制头发的基本流程





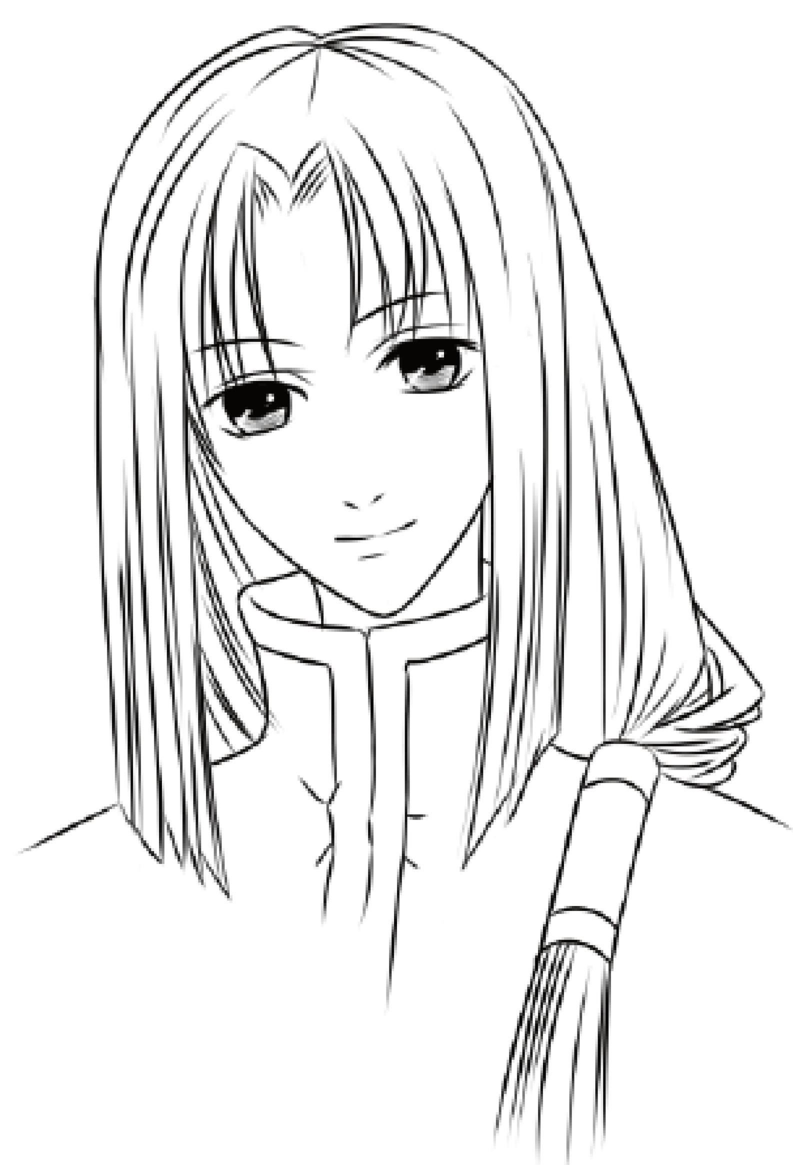


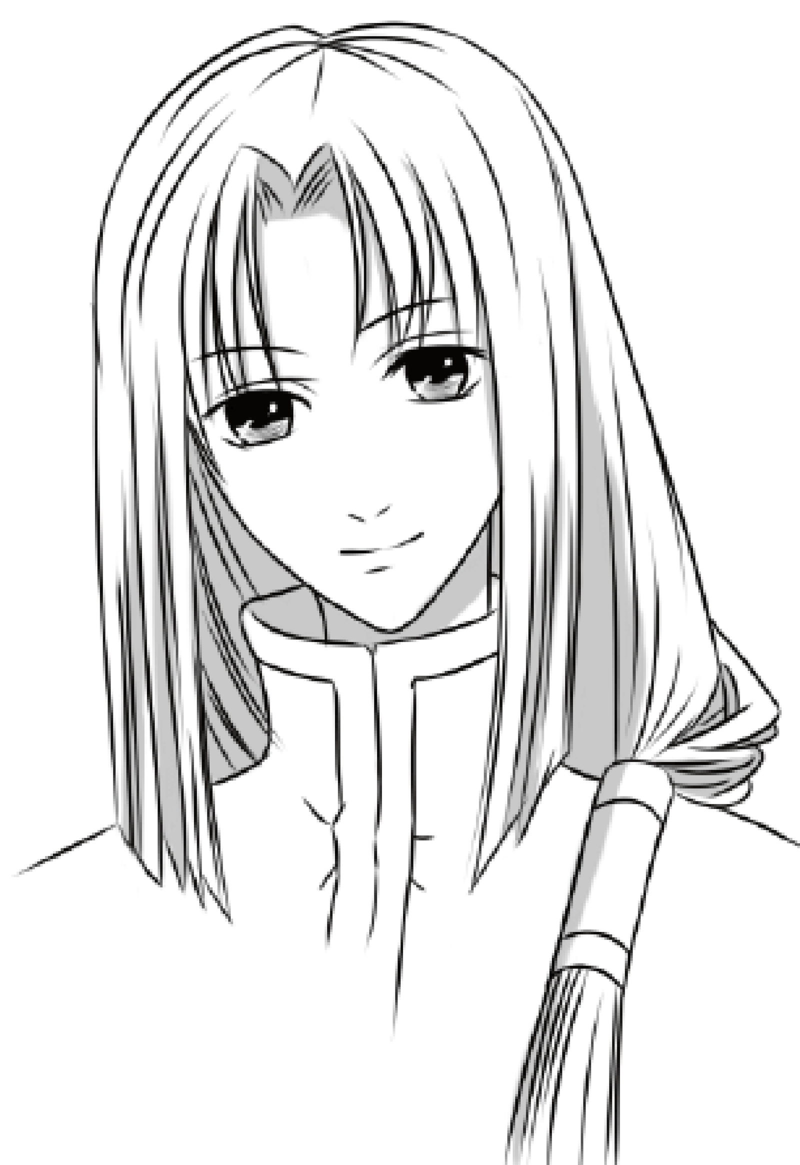
1 用线条勾勒出人物的头形，根据十字基准线绘制出人物的五官，这时从刘海开始绘制头发。

2 在上一步的基础上继续刻画头发，将人物的发旋绘制出来，根据发旋沿着人物的头型绘制出一缕缕头发。

3 继续刻画头发，将人物的头发完全绘制出来，注意每缕头发的动向都要根据发旋的方向来绘制，发梢可以稍微有些变化。



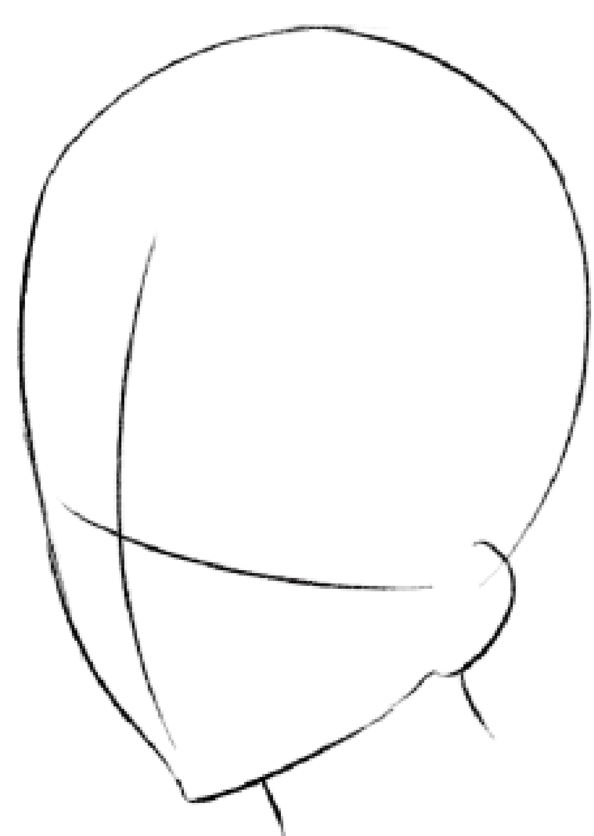




4 在草图的基础上绘制出人物的最终线稿，注意线条要流畅，每缕头发都要不同。

5 整理画面，根据线稿的动向绘制出每缕头发的阴影，每缕头发的阴影形态都要不同。

实战——头发的绘制方法一





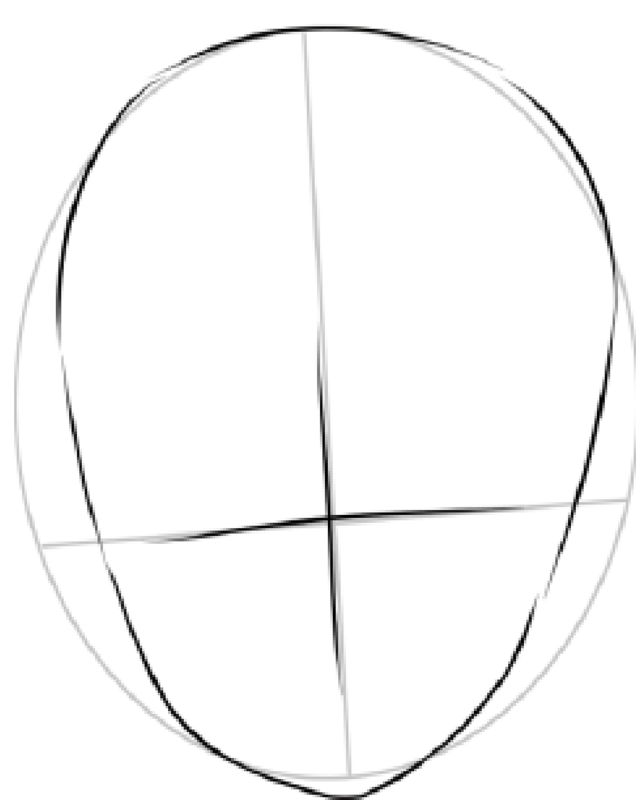


1 用线条简单地勾勒出俯视的头部轮廓。

2 绘制出人物的头发，注意发旋也要绘制出来。

3 整理线稿，注意头发的层次感要明确。

实战——头发的绘制方法二







1 用线条勾勒出一个正面头型。

2 根据头型绘制出人物的头发。

3 绘制出最终线稿，注意头发的走向要正确。

4.1.2 确定发型

在设计一个角色的发型时，首先需要确定是长发还是短发，头发是微卷还是大波浪形的，是束起的还是披散的，有了基本的方向，才能确定具体的发型。



短发的长度通常到下巴以上的位置。



中长发的长度通常达到肩膀的位置。



长发可以很长，一般到肩膀以下。



束起的头发种类很多，头发因为束起而改变了头发的方向。



卷发是在垂下的部分开始卷曲，微卷发的弧度不大。



大波浪类的发型是指呈波浪形，弧度很大的卷发。

4.1.3　实战——短发案例绘制





1　定义一个侧面的头型，绘制出人物的五官，可以看出这是一个冷艳型的美少女。



2　给人物添加头发的大致样式，比较短的直发符合女孩冷艳的性格。







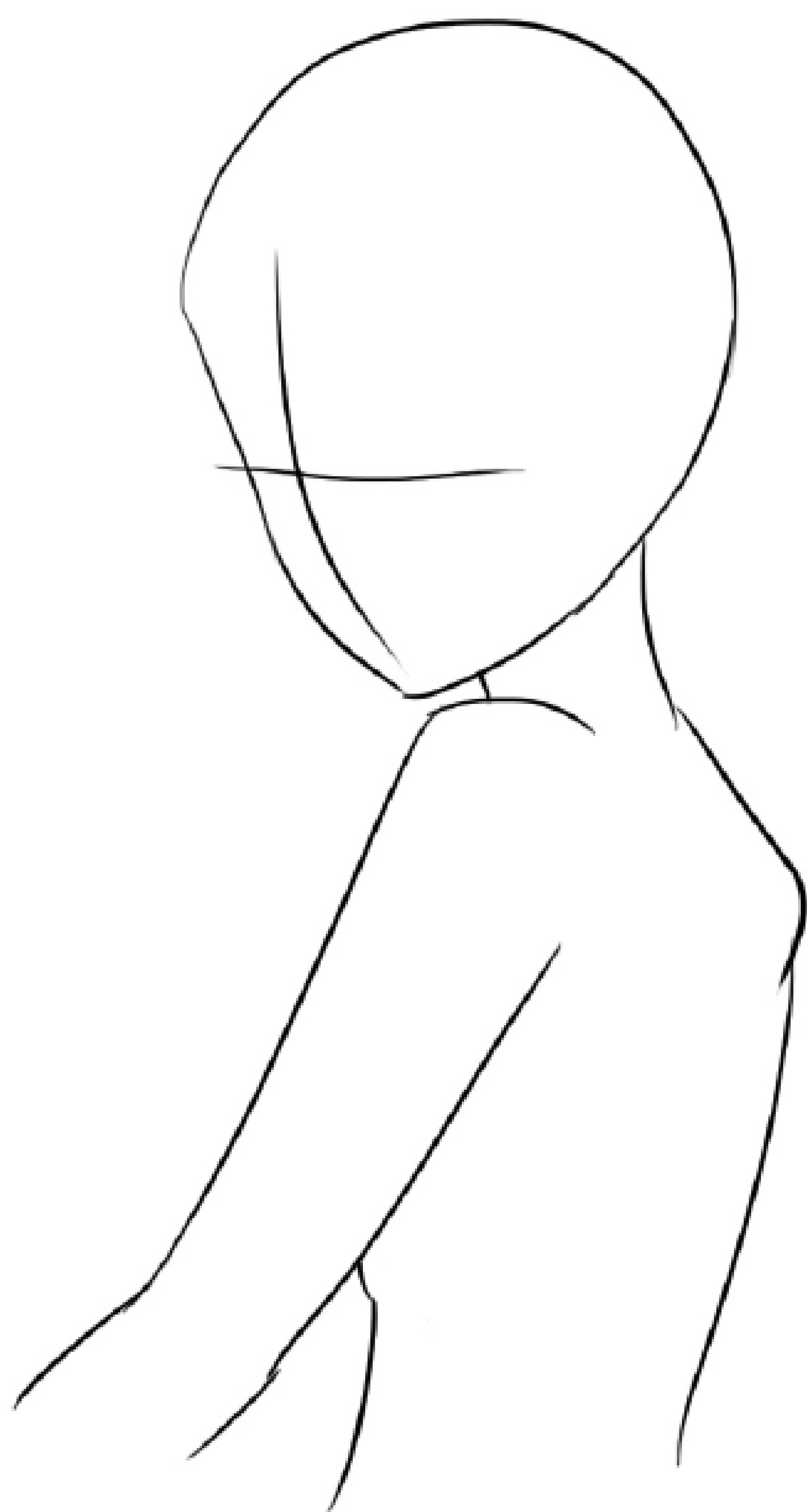
3　继续绘制人物的五官，让人物更加完整。

4　最后添加阴影效果，使人物的直发看起来更加有层次感和立体感。





4.1.4 实战——长发案例绘制

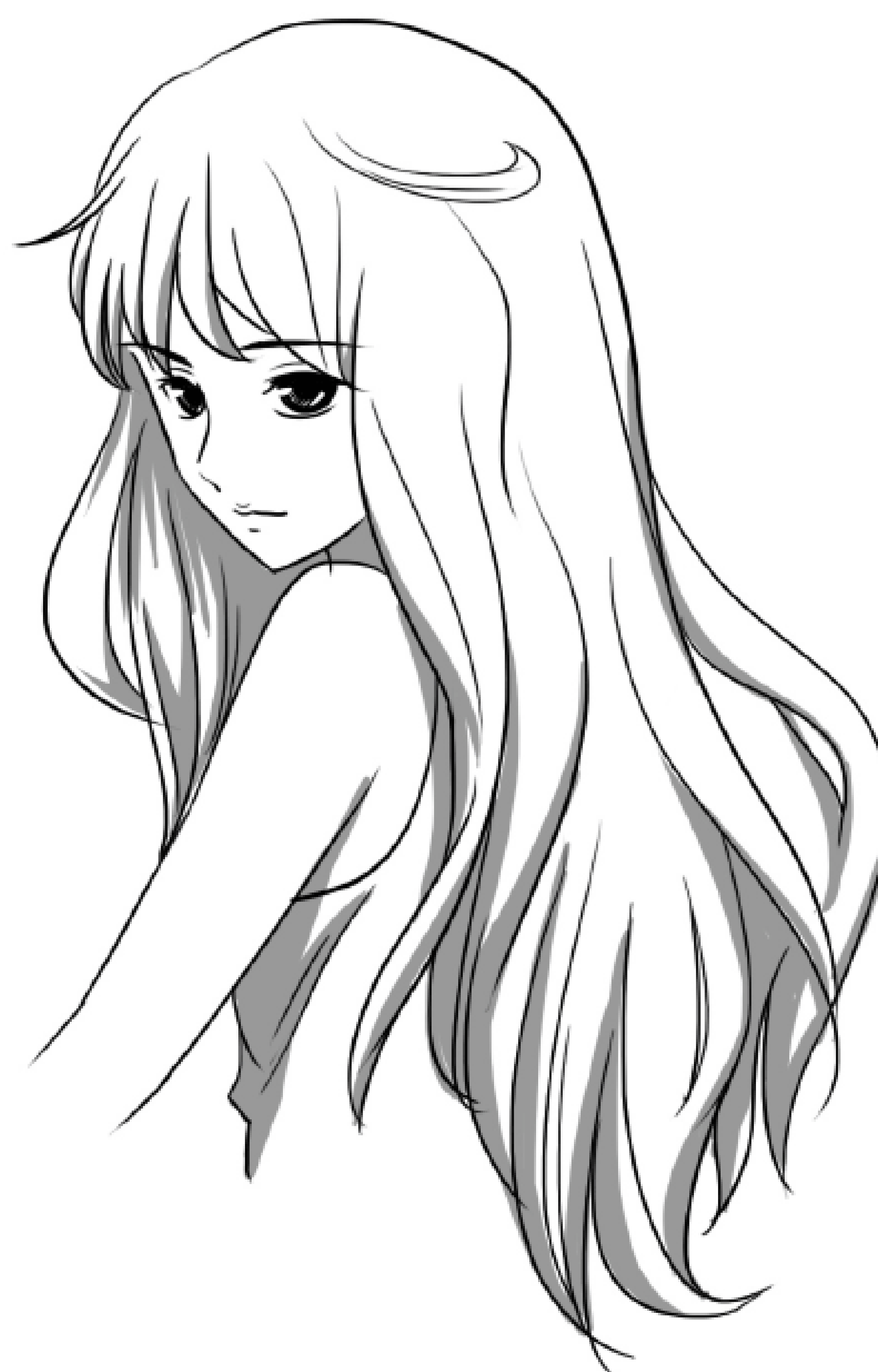




1 用简单地线条勾勒出人物头部向前转动的背侧面，在脸部绘制十字基准线，确定五官的大致位置。

2 绘制五官，注意因为透视关系，右边脸部要大于左边，绘制出长发，注意头发下垂部分要更加松散。





3 加深上眼睑和瞳孔，给瞳孔铺上一层灰色，点上高光，刻画出眼睛，给头发的下垂部分添加线条。

4 根据头发的走向，给脸部下方的头发大面积添加阴影，头发下垂的部分也要添加。



4.1.5　实战——长卷发案例绘制





1　用线条简单地勾勒出人物的头部和上半身的衣服。



2　在上一步的基础上细化人物的衣服，绘制出人物的头发和五官。







3　整理画面，擦去多余的线条，细化头发，再绘制出双眼，然后完善整个人物的细节部分。



4　根据线稿给人物添加阴影，注意头发的阴影要根据每缕头发的走向来绘制，这样卷发的层次感会更加明显。



4.1.6 实战——辫子案例绘制





1 大致地勾勒出人物的头型，简单地勾勒出人物的五官。





2 根据头型绘制出人物扎着两只大辫子的头发。





3 继续细化人物的眼睛，使人物显得更加有神。





4 绘制阴影，使人物的层次感更加强烈。

4.1.7 实战——束发案例绘制





1 用线条大致地刻画出人物的头型以及身体部分。



2 根据头型绘制出人物的发型，注意头发的层次关系，线条要流畅。







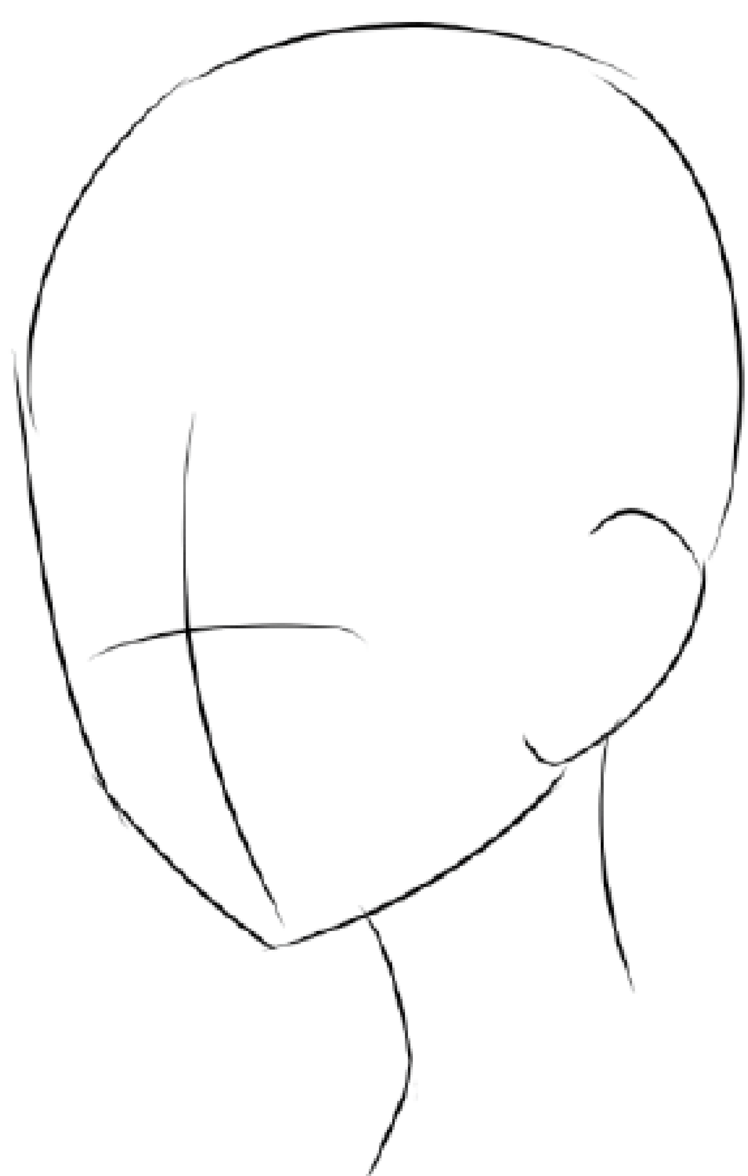
3 绘制出人物的五官和衣服，使画面更加完整。



4 绘制阴影，注意这种类型的头发的阴影效果要绘制到每缕头发上。



4.1.8 实战——绾起来的头发案例绘制



1 为了使绾起的发型看得更加明显，首先用线条勾勒出人物的侧面头型。





2 根据头型绘制出发型的大致样式，注意只需要勾勒出轮廓即可。





3 在上一步的基础上用线条细化头发之间的层次，绘制出人物的五官。





4 最后用阴影表现头发的立体感，使画面感更加强烈。



4.2　中国不同时代的发型

随着时代的更迭，每个时期人们的发型都各不相同。古代女子也会随着时代的变更，将自己最美的、最潮流的姿态展现在世人面前。下面将讲解不同时代女子的标志性发型。

4.2.1　实战——秦汉发型

秦汉时期的女性普遍将头发从头部中间一分为二进行梳理，样式比较简单。





1 用线条简单地勾勒出人物的外形及发型的样式，用十字基准线给人物的五官定位。

2 根据轮廓线绘制出人物的头发和五官，注意绘制头发时线条要流畅。



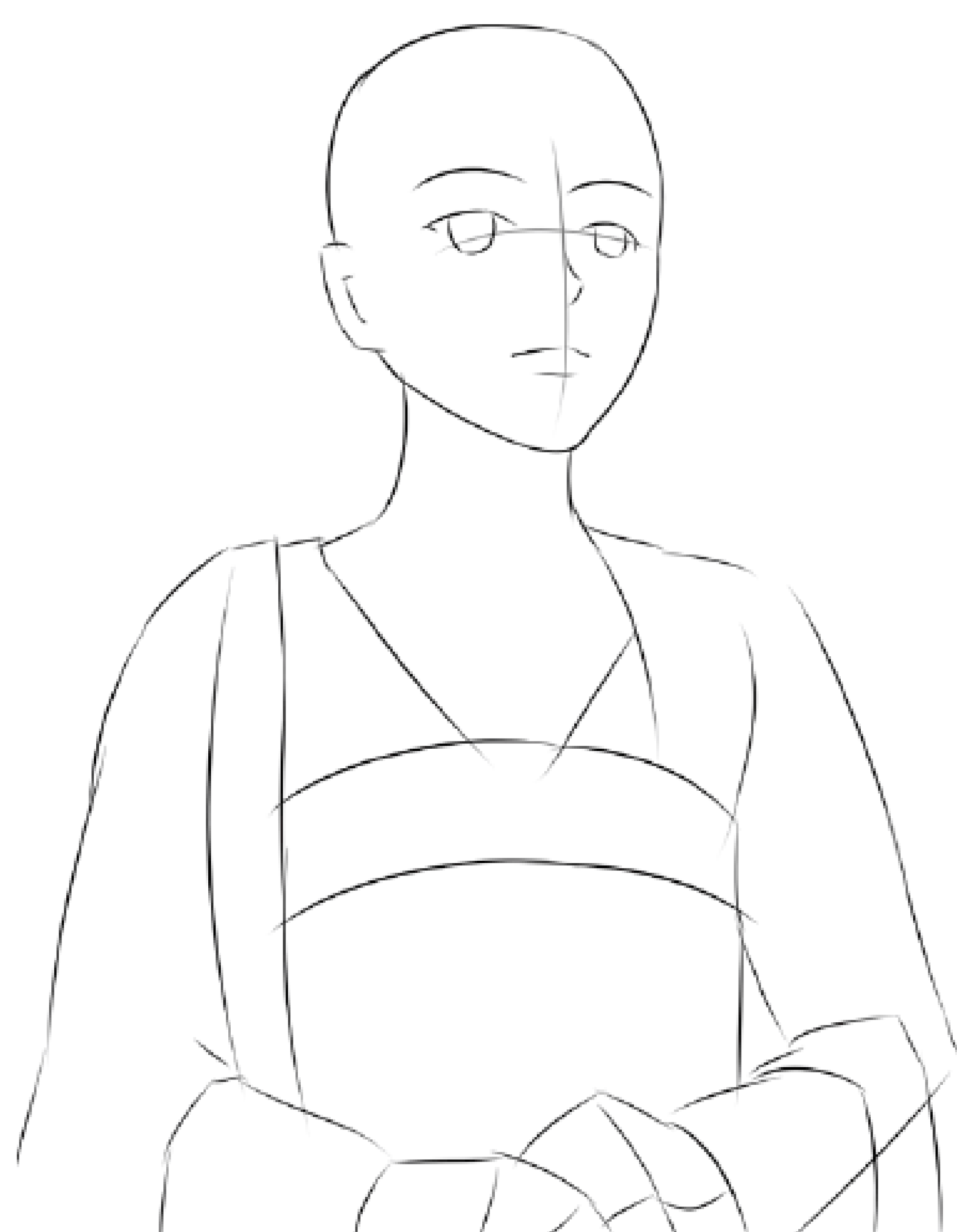


3 继续绘制人物的衣服，让整个画面更加完整。

4 最后用排线给人物绘上一层简单地阴影，使画面更加立体，人物形象更加突出。

4.2.2 实战——隋唐发型

隋唐时期由于经济鼎盛，造就了丰富多彩的文化发展，这时期的发型不仅延续了前代的发展，更创造出了属于自己的独特风格。隋唐时期的女性发型丰富多彩，造型各异，异常华丽。





1 用线条简单地勾勒出人物的头型和衣服的外轮廓。

2 根据头型绘制出发型的样式，注意头发的层次关系。





3 在上一步的基础上绘制人物的五官，以及人物的服装。

4 最后用阴影表现人物的立体感，使画面感更加强烈。



4.2.3　实战——明朝发型

明朝时期沿袭了唐宋时期的制度和习俗，在其基础上推陈出新，使其具有自身的特点。明朝时女性头发皆梳于脑后，绾成一大一小两个环髻，头部后方的头发松散地梳理。



1 用线条简单地勾勒出人物的一个正面头型。



2 根据头型绘制出发型的大致样式，注意只需要勾勒出轮廓即可。



3 在上一步的基础上用线条细化头发之间的层次，绘制出人物的五官。



4 最后用阴影表现头发的立体感，使画面感更加强烈。

4.2.4 实战——清朝发型

清朝时期女性的发型除了保留前朝发型之外，也逐渐加入了满族女性的发型。清朝时女子会将头发盘至头顶，在头顶戴用硬布和花做成的装饰帽子，称为旗头。



1 简单地勾勒出人物的外形轮廓，确定人物五官的位置。



2 根据头型绘制出发型的样式，注意头发的绘制用线条的多少来表现头发的层次关系。



3 在上一步的基础上绘制出人物的五官和服装样式。



4 最后用阴影表现头发的立体感，使画面感更加强烈。

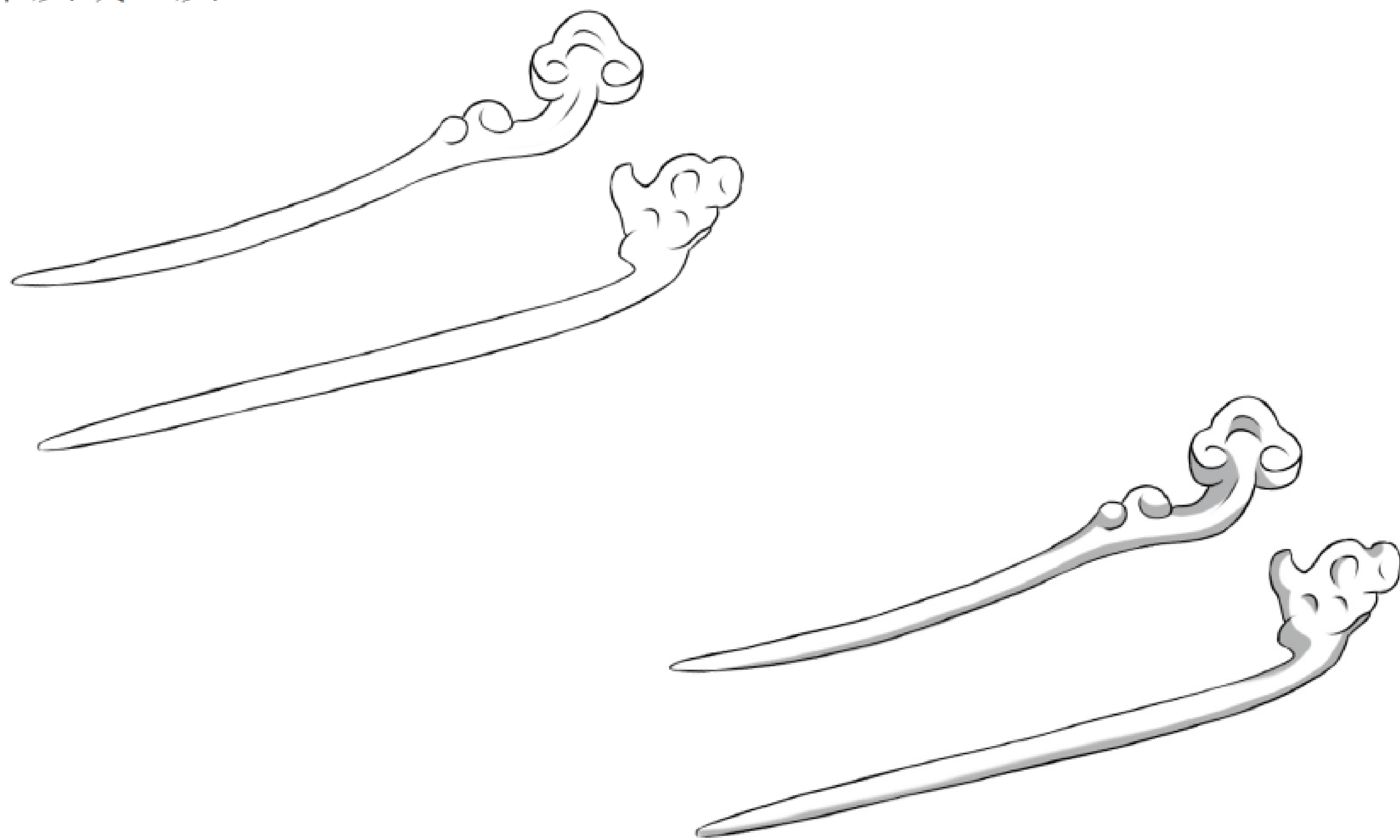
4.3　古风发饰画法

在漫画中，仅靠简单的发型是不足以突显出美少女的个人特色，利用漂亮的发饰结合人物的头发可以展现出更多的发型。发饰不仅可以增强人物的魅力，还可以突显出个人的特点，特别是古时女子的发饰更是各式各样、琳琅满目，它包含笄、簪、钗、步摇、梳篦等。

4.3.1　6种发饰的绘制

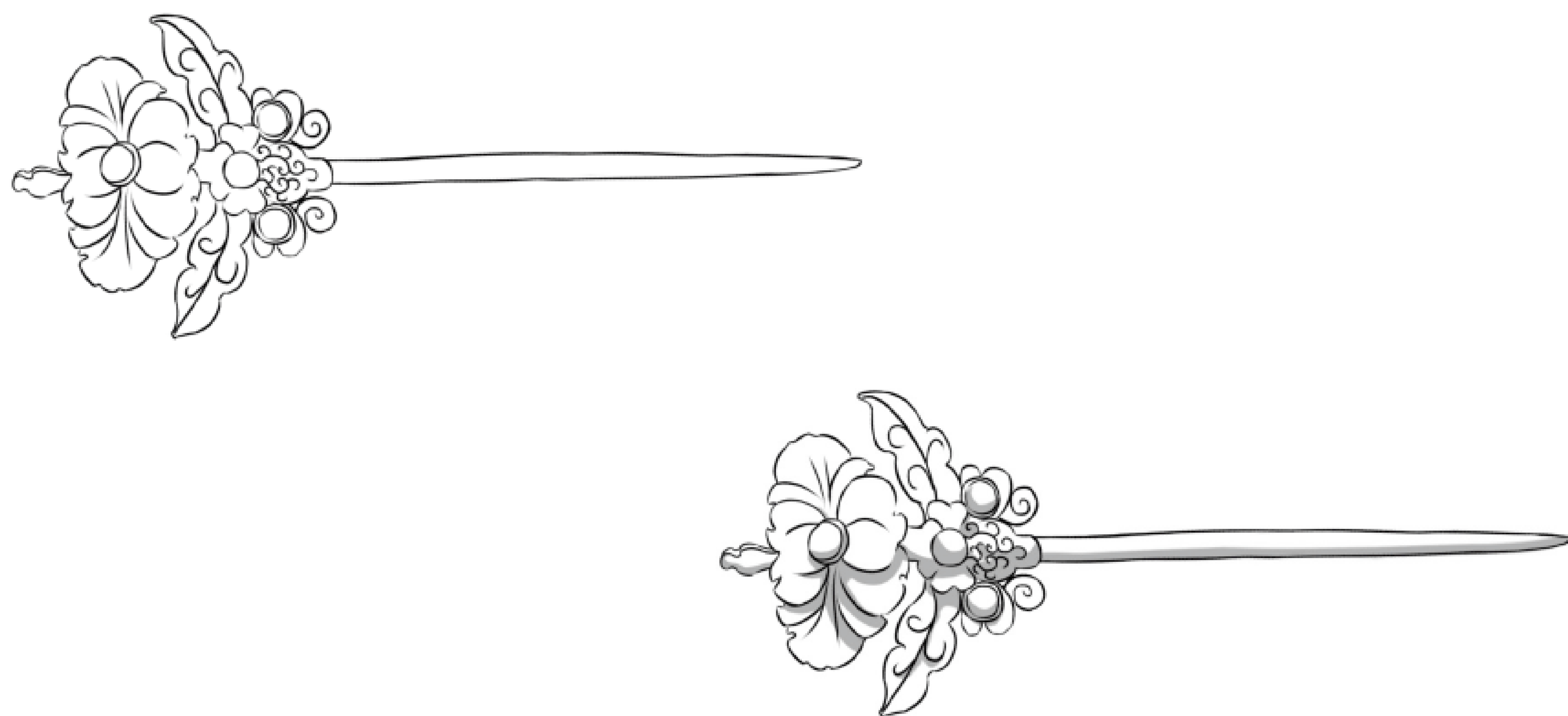
笄

笄是古代的一种簪子，用来插住挽起的头发，或插住帽子，一般多为男子用，女子甚少，多为木质或玉质。



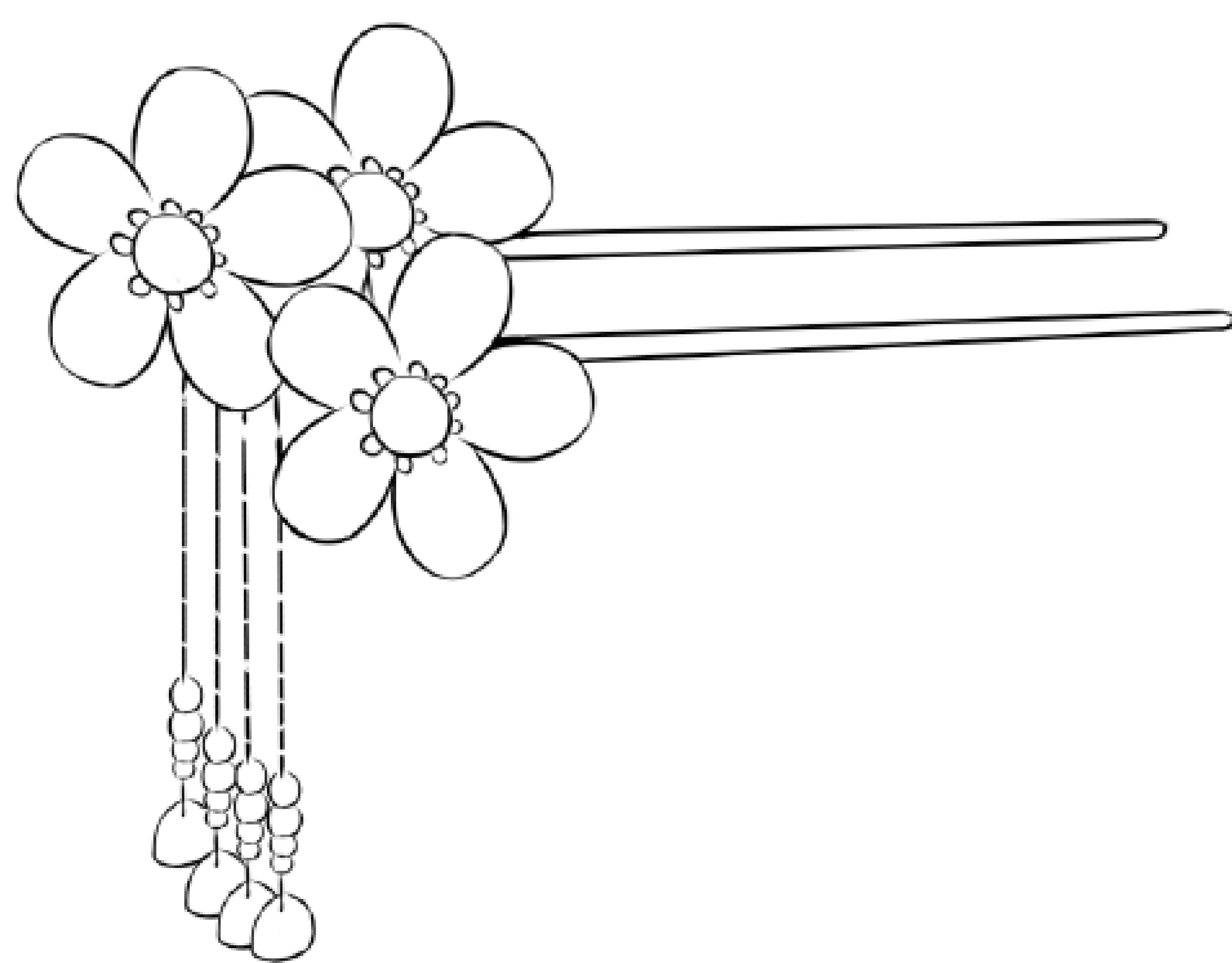
簪

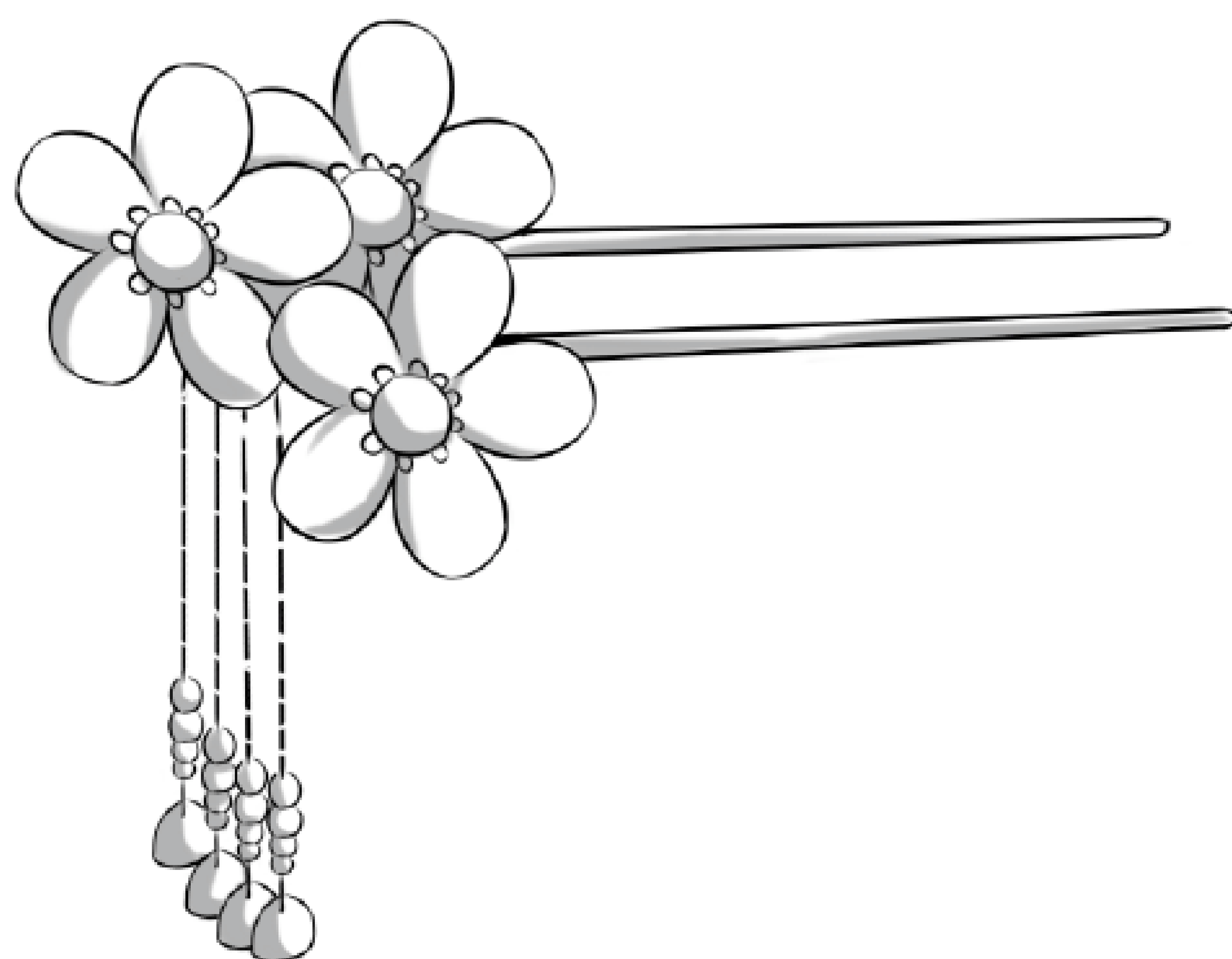
簪是古代发饰，由笄发展而成的，是古人用来绾定发髻或冠的长针。它可用金属、骨头、玉石等制成，多加以珠宝装饰。



钗

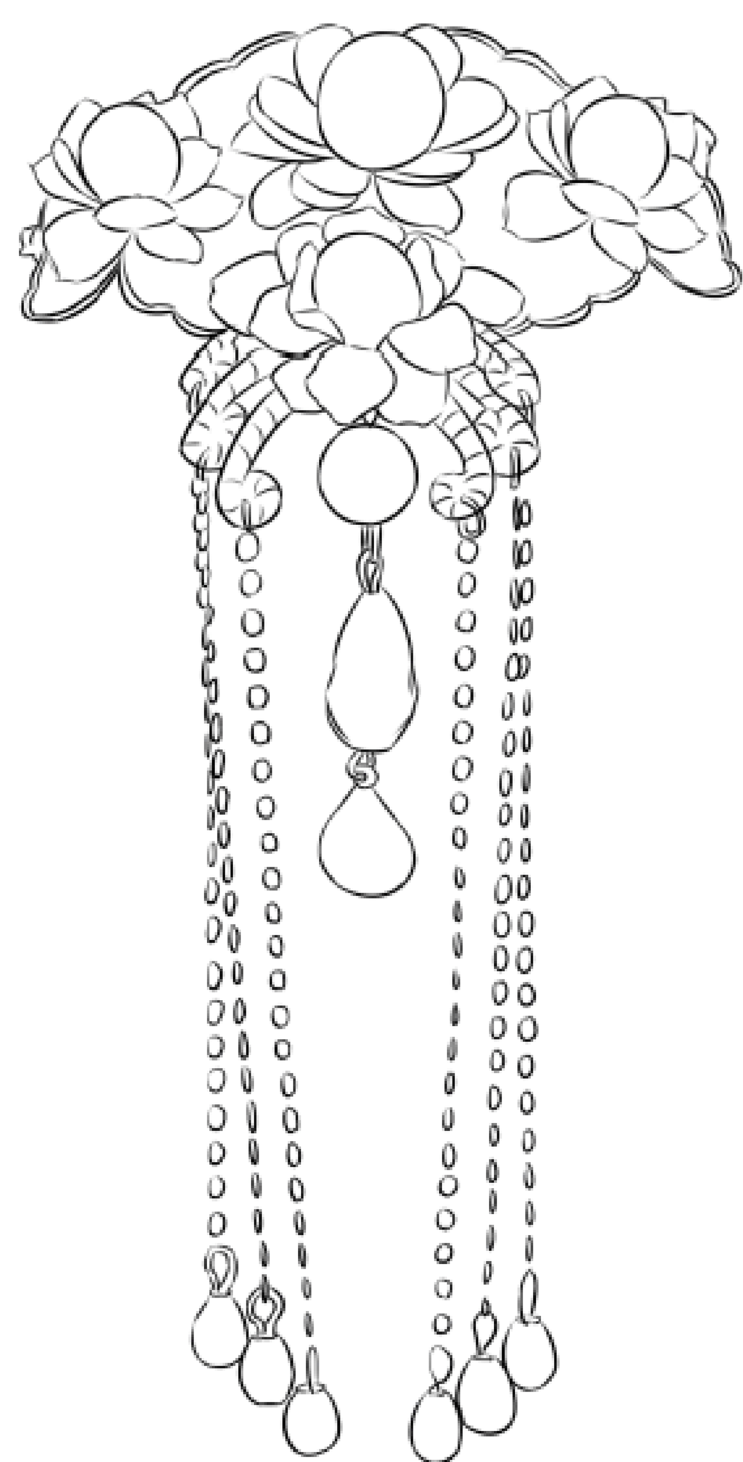
钗为珠翠和金银合制成花朵或其他造型的发钿，连缀着固定发髻的双股或多股长针，使用时安插在双鬓上。钗形似叉，多用金、玉、铜等材料制作。





步摇

步摇以金银玉石等质地，宋代、明代以来一直流传的头饰。其制作多以黄金屈曲成龙凤等形状，其上缀以珠玉，六朝而下，花式愈繁，或伏成鸟兽花枝等，晶莹辉耀，与钗相混杂，簪于发上。

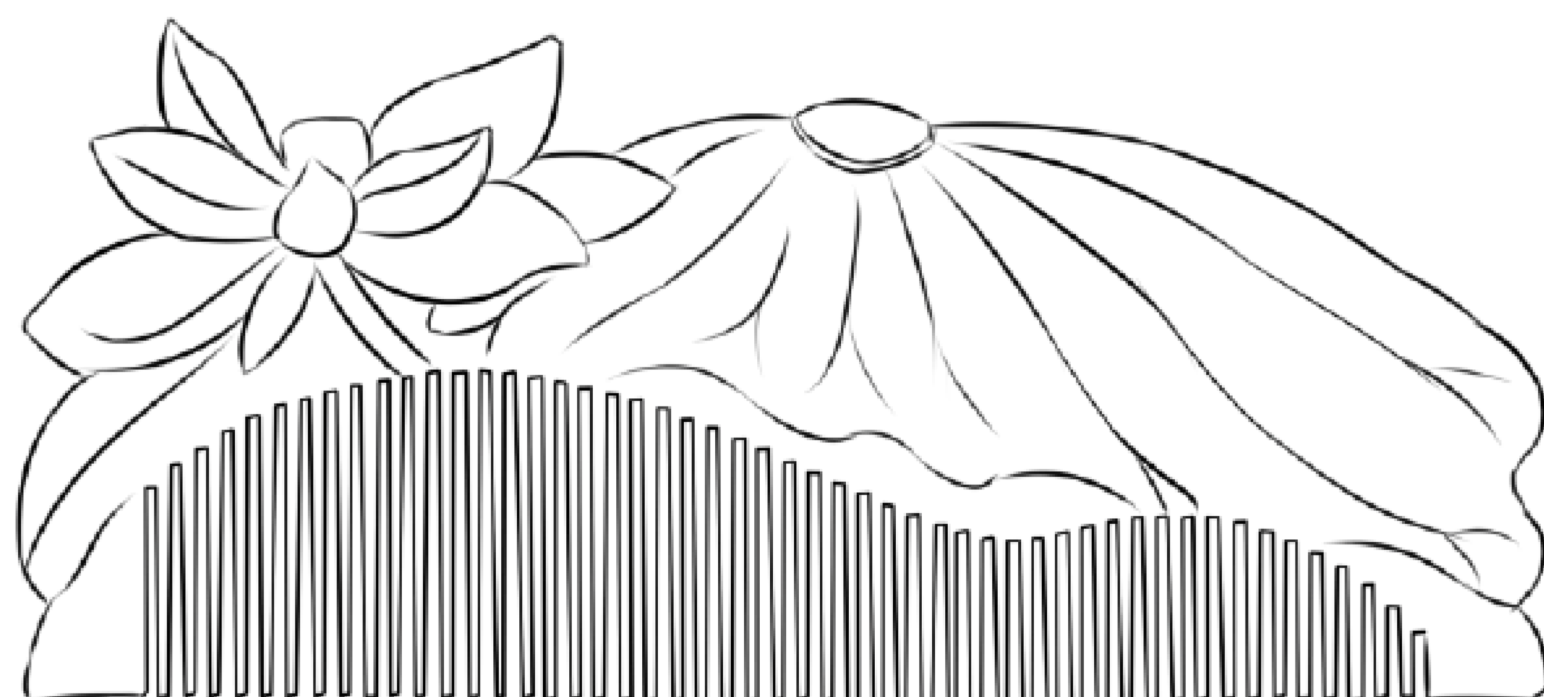


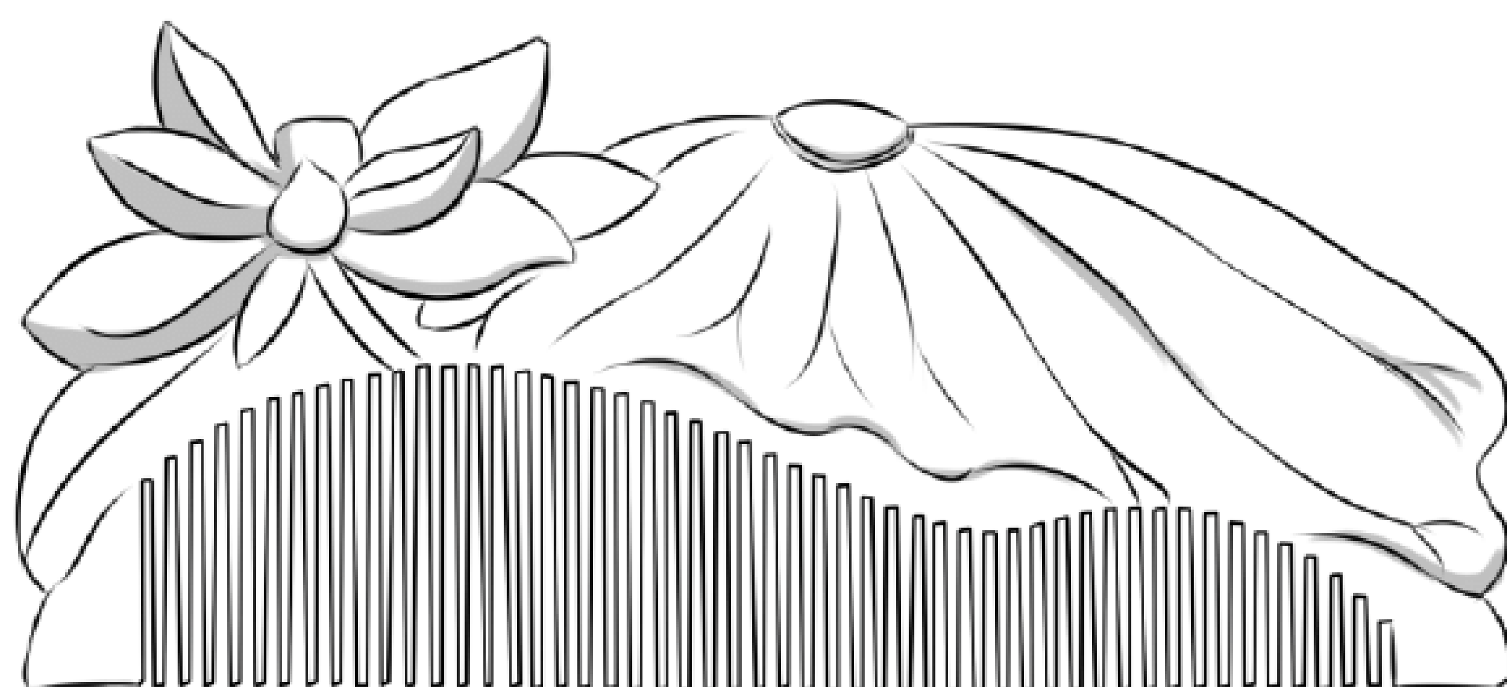




梳篦

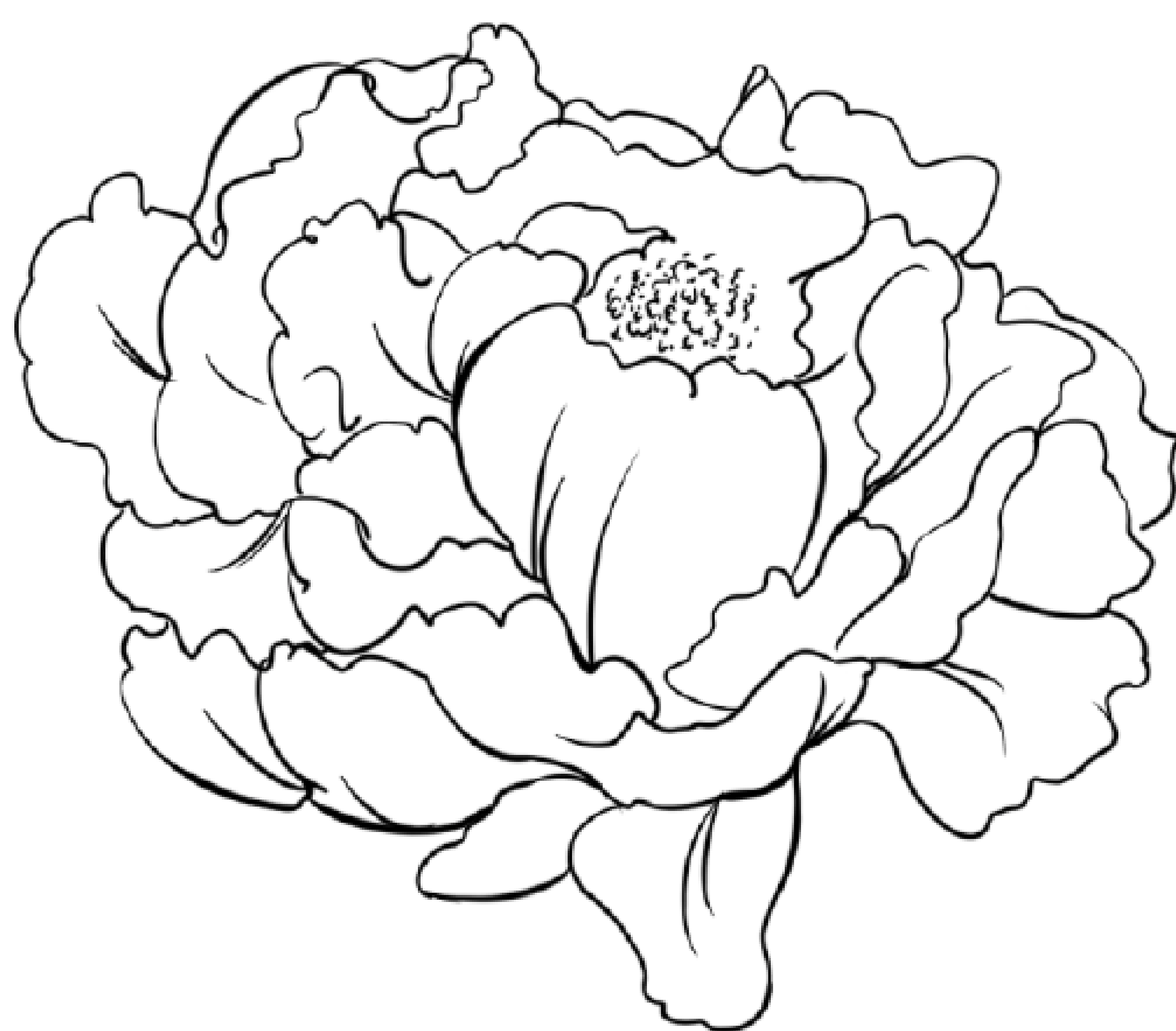
梳篦是古人最为常用的一种饰品，用骨、木、竹、角、象牙等材料制成，上面点缀着花鸟。它可以用来梳头，也可以用来做首饰。





花

花是古时女子最为常用，也是最为简单地装饰品，经常用来别在发髻间。





4.3.2 发饰应用效果展示

绘制古风美少女时，给她们添加各式各样的饰品，使画面更生动，人物形象更丰满。





1 没有添加饰品的女子，看起来显得比较单调和朴素。

2 用花和一些硬质品的发饰做装饰。









3 添加饰品后的女子，人物的发型一下子丰富了许多，魅力值立即上升了，显得高贵典雅。

4.3.3　实战——发饰绘制过程





1 为了使挽起的发型看起来更加明显，首先用线条勾勒出人物的侧面头型。

2 根据头型绘制出发型的样式和人物的五官。





3 在上一步的基础上给人物添加各种发饰。

4 最后用阴影表现出头发的立体感，使画面感更加强烈。

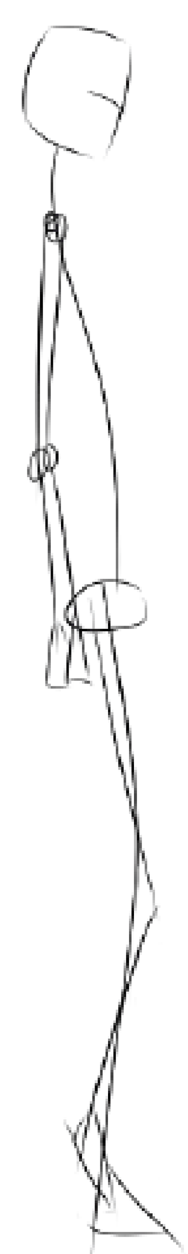
4.4 不同发型的案例表现

发型是体现古风美少女最显著的特征，如何绘制有个性的美少女，下面通过实例绘制进行讲解。

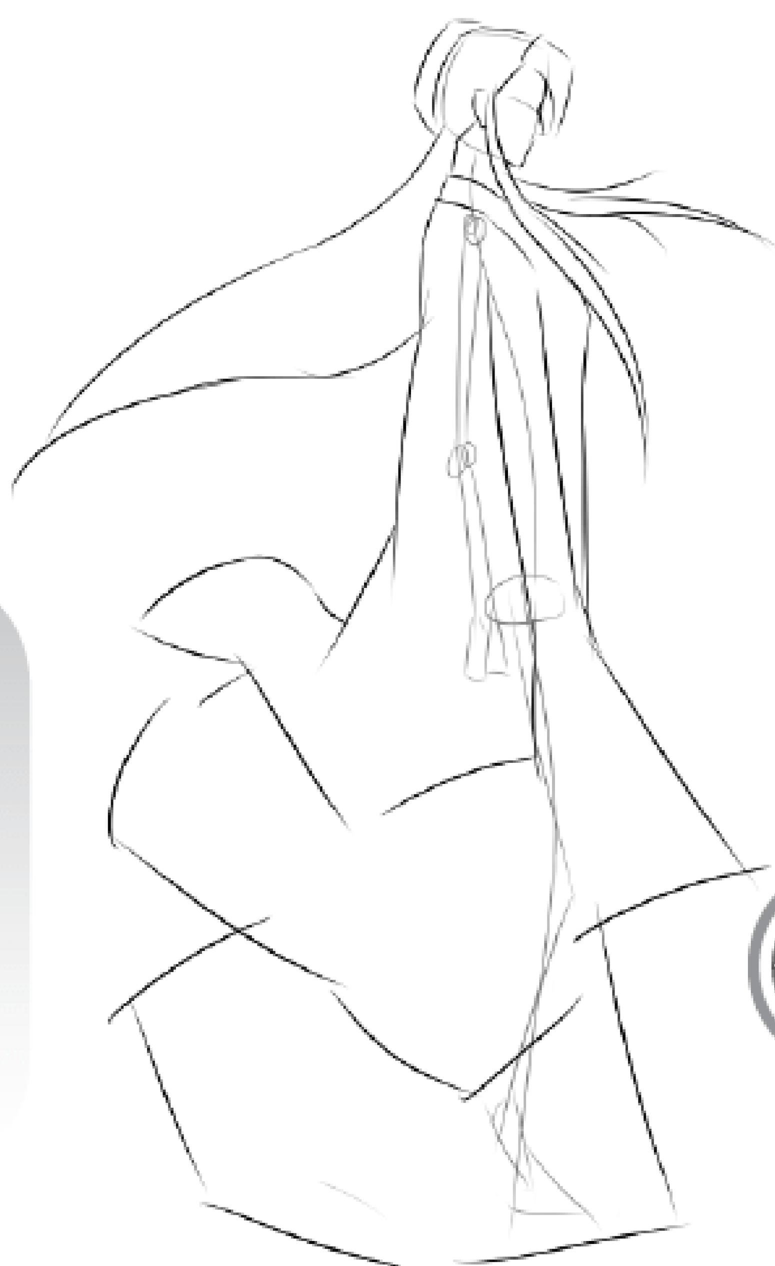
4.4.1 实战——长发女侠

有着一头长发的女侠会使人产生巾帼豪情。

绘制草图



1 用线条勾勒出人体的大致姿势，也可以利用圆圈表现出人体的关节部分，这里设计的是一个侧面站姿。



2 根据人物的动态绘制出人物的外形轮廓，注意只需要用线条简单地勾勒即可，以便后续进行更改。





3 在上一步的基础上，用线条流畅地绘制出人物的外形轮廓。

4 细化头发，绘制五官，使头部完善，继续绘制衣服的细节部分，然后添加褶皱。



整理画面





5 根据草图绘制出人物的头部线稿，注意要将人物头发的飘逸感绘制出来。

6 根据人物的线稿绘制阴影部分，人物的阴影整体集中在后背的头发处。







7 根据草图继续刻画出人物的身体部分，衣袖比较宽松、飘逸，有较多的褶皱。

8 绘制阴影，根据褶皱的动向绘制出不同形状的阴影，这样人物会显得更加立体，并具有画面感。

9 擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个侠女形象，长发随风扬起，衣袂翩飞，显得非常有侠骨风范。

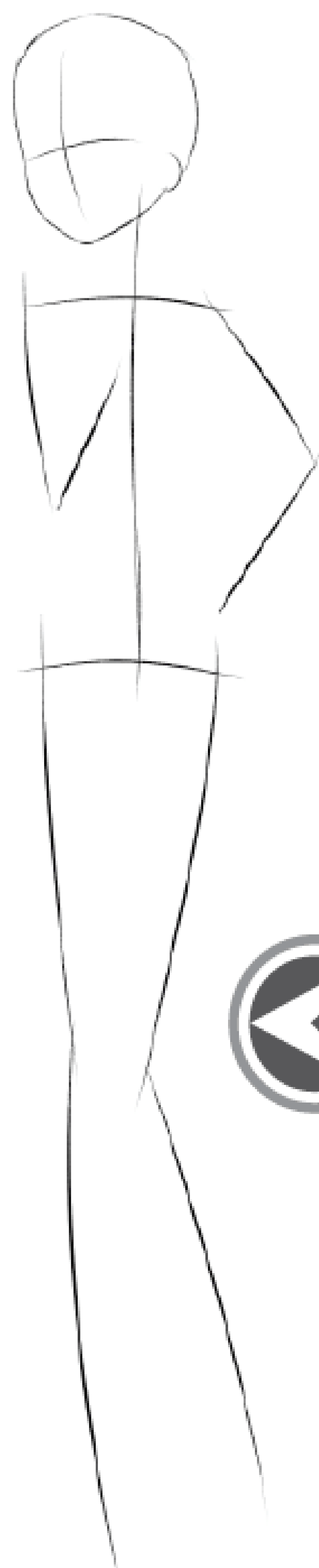


注意头发后面辫子的绘制，阴影的绘制要随着发丝走向来。

4.4.2 实战——辫子女孩

有着一头长发的女侠会给人一种巾帼豪情。

绘制草图





1 用线条简单地勾勒出人物的大致形态，利用线条表现人物骨骼的走向和动作。





2 在上一步的基础上绘制出人物的身体结构，注意人物的上半身稍稍向左边侧着，肩膀倾斜。





3 根据人体草图绘制出人物发型和旗袍的大致样式，这里设计的是两根长长的大辫子和微微起舞的裙摆。





4 继续刻画头发的层次感和衣服的褶皱感，根据十字基准线绘制出五官的大致样式，细化领口的边缘。

整理画面





5 根据草图绘制出人物的头发和面部五官，注意辫子被扎起来的形态和整条辫子的动态绘制。

6 根据头发的线稿绘制出阴影效果，突显出头发的层次感和立体感，注意人物面部的投影也要绘制出来。



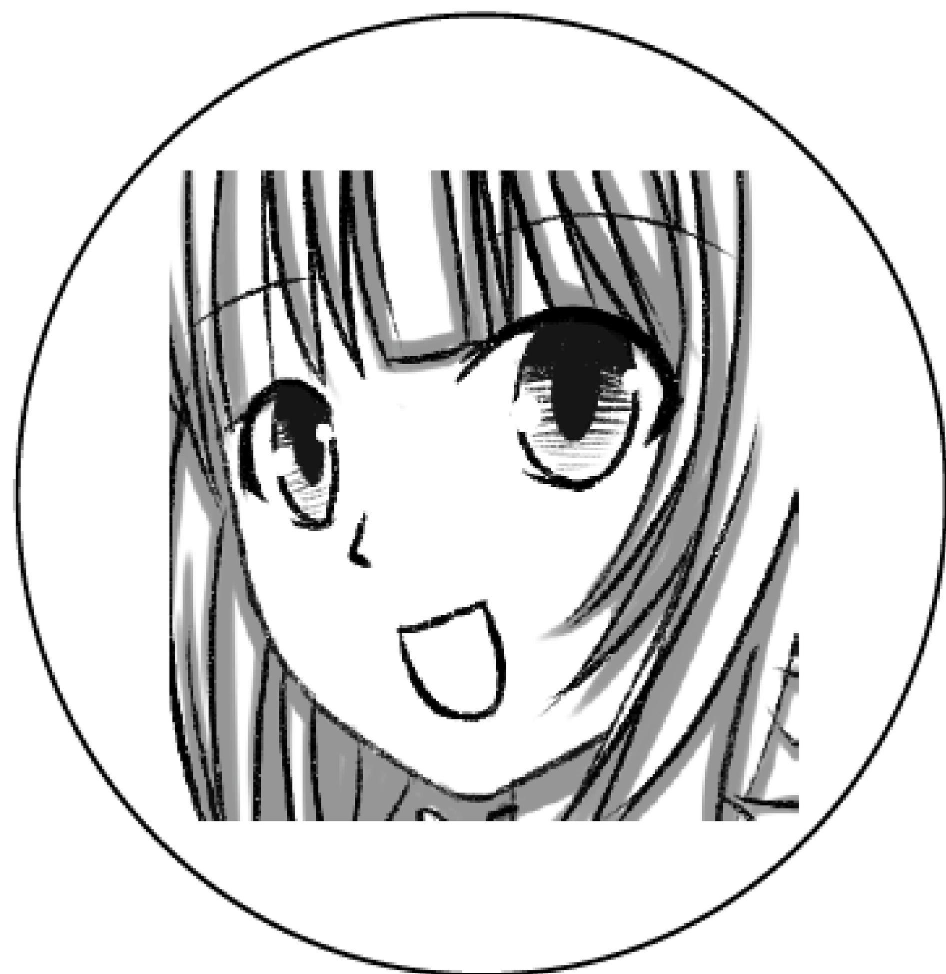
7 绘制人物的身体部分，绘制旗袍的轮廓线稿，注意线条要流畅，要有粗细变化，能体现出裙摆的飘逸感。



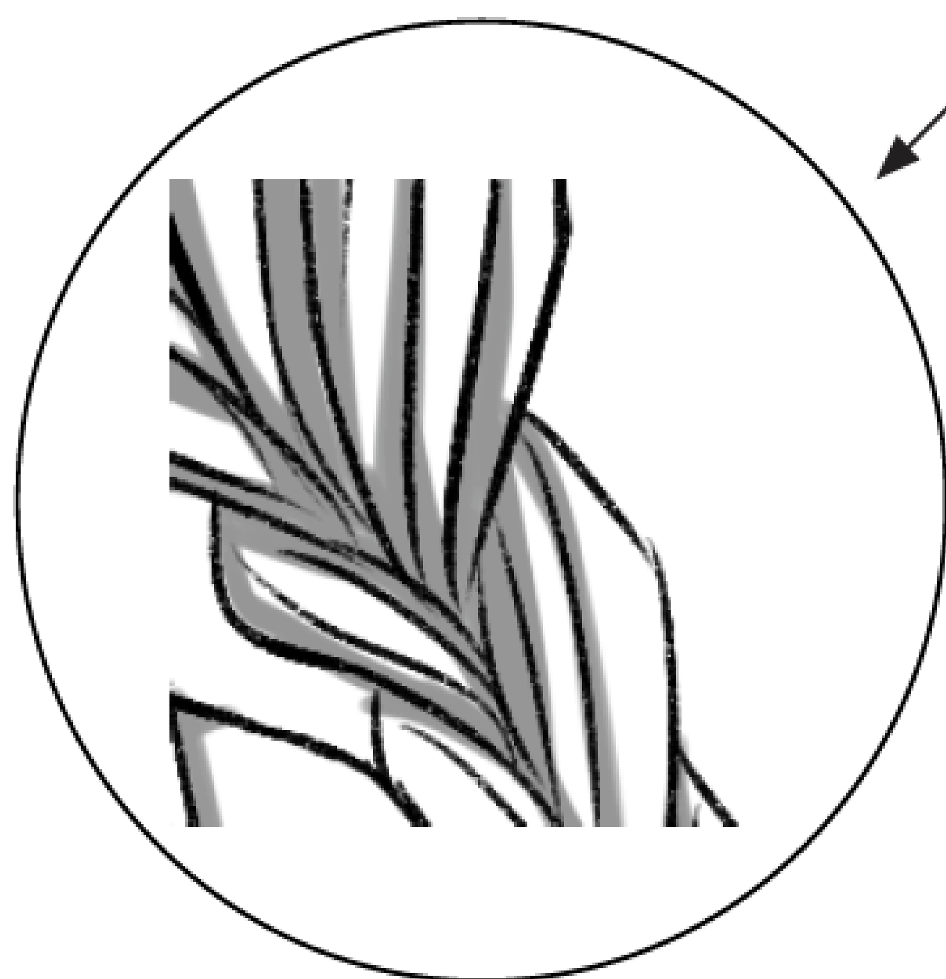
8 添加阴影，细化领口，给衣服的褶皱和小腿部位绘制阴影效果，使人物的立体感和画面感增强。

9 擦去多余的线条，最终效果图完成。扎着两条大辫子、身着旗袍的女孩看起来既甜美可爱又端庄性感。





注意人物侧面的绘制，要正确地根据十字基准线来绘制，鼻子和嘴巴在一个弧度上，这样才能体现出五官的立体感。



辫子一层一缕都是同一个走向，首先勾勒出辫子的大致形态，再逐步细化出辫子的纹理感。

4.4.3 实战——绾发女子

绾发的女子一般都是大家闺秀型的，显得非常温柔端庄、高贵典雅。

绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物的大致形态，这里设计的是一个坐着正在描眉的女子。

2 在上一步的基础上绘制出人物的身体结构，注意人物身体结构特征的表现。



3 根据人体绘制人物的发型和衣服的大致样式，这里设计的是一个简单地发髻和比较宽松的衣袍。

4 继续刻画头发的层次感和衣服的褶皱感，根据十字基准线绘制出五官的大致样式。



整理画面



5 根据草图绘制人物线稿，注意女子头发和衣袍的绘制，头发要有层次感，衣服的丝绸质感要表现出来。





6 擦去草稿线条，整理画面，一幅女子梳妆的画面就出来了。





7 给人物的里衣和发饰铺一层底色，着重表现用以区分衣服的层次关系。



8 添加阴影效果，使人物的立体感和画面感增强。

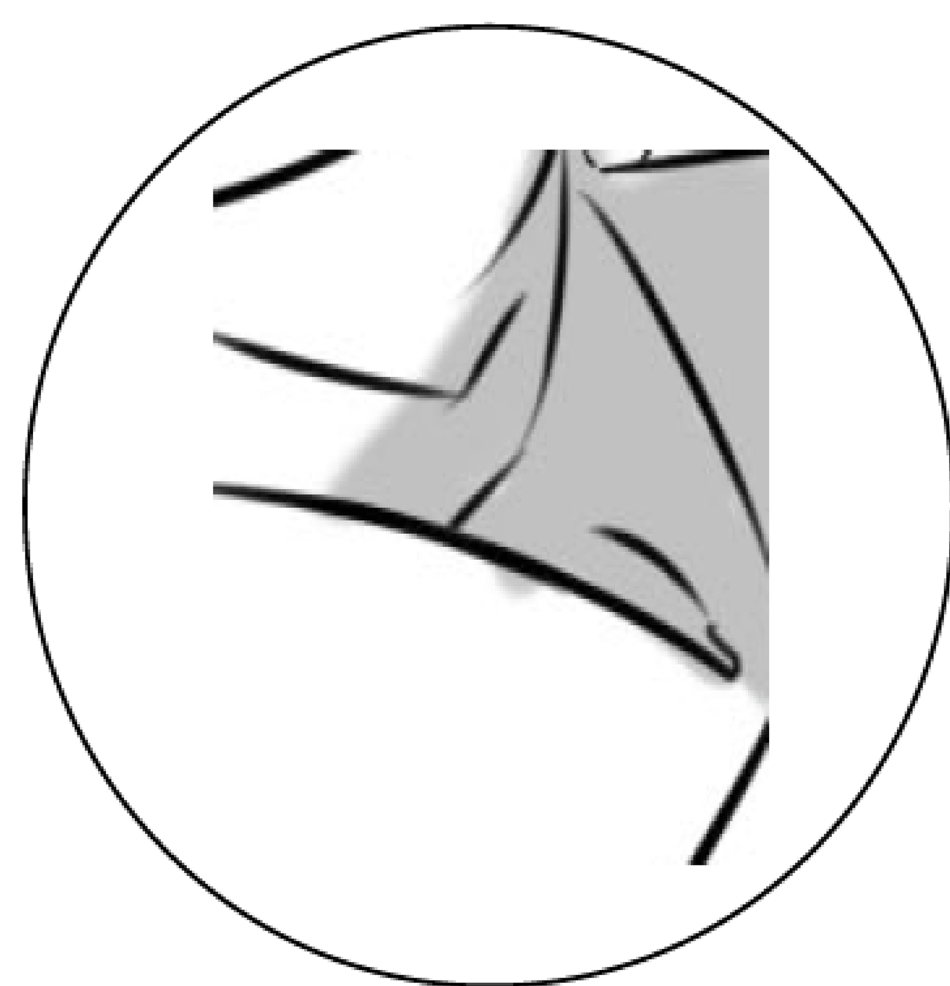




9 整理画面，最终效果图完成。一个正在梳妆打扮的美丽女子就完成了。头发绾成两个发髻，用梳篦和发钗做装饰，显得既高贵又典雅。



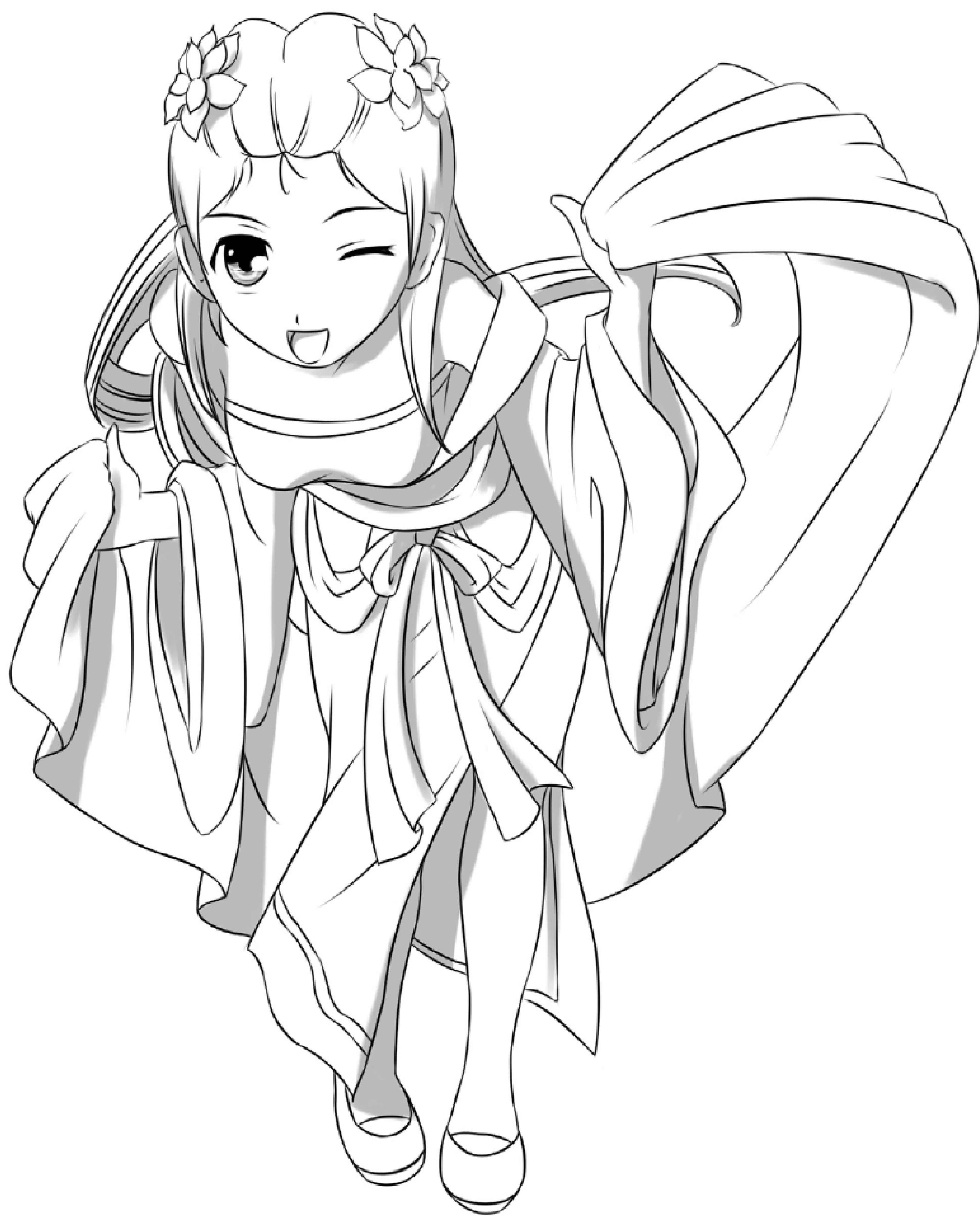
注意绘制头发时，常用线条的多少来表现头发的转折，绘制发饰的装饰品时注意饰品与头发之间的穿插关系。



因为女子左手拢衣服的关系，所以此处的褶皱比较多。

第5章

表情绘制技法



表情是描绘人物心理情绪和精神状态的最直观表现，通过对表情的添加，可以使美少女更加生动、形象、有活力，画面感更加强烈。

本章主要讲解古风美少女表情的绘制技法，主要内容包括通过五官变化表现表情、漫画中表情符号的添加、不同的表情绘制和两种不同的表情绘制案例。

5.1 表情的表现方法

表情是人物精神状态和情绪变化最直观的表现。通过人物的五官和面部肌肉可以表现出不同的表情，同时在漫画中利用简单地线条就能够体现人物的表情变化，下面来看看表情的绘制方法。

5.1.1 通过五官变化表现表情

通过人物的眉毛、眼睛、嘴巴可以表现出不同的表情，下面来看看如何通过五官变化来表现不一样的表情。

实战——不同表情的面部状态



漫画人物的表情不像真实人物那样，需要牵动许多面部肌肉来展现，除了一些必要的肌肉表现外，如眉头的肌肉皱起、下巴的肌肉拉长、嘴角的肌肉突起，漫画人物主要是通过眉毛、眼睛和嘴巴的夸张变形来产生各种表情。

下面来看看人物五官的各种表情变化。



微笑：人物微笑时眉毛舒展，嘴角翘起呈现向上的弧线。



大笑：人物大笑时眉毛挑高，眼睛眯起呈向上的弧度，嘴巴张开大笑。



微怒：人物微怒时眉头紧锁，眼睛微合，嘴角下垂呈向下的弧线。



大怒：人物大怒时眉毛倒竖，眼睛睁大，鼻翼撑大，嘴巴大张似在发泄愤怒。



难过：人物难过时眉毛的眉梢下垂呈八字形，嘴巴的嘴角下垂呈向下的弧线。



哭泣：人物哭泣时眉头皱起呈八字形，眼睛紧闭，嘴巴张大，嘴角下拉。



惊讶：人物惊讶时眉毛上挑，眼睛睁大，嘴巴呈O字形。



大惊：人物大惊时眉毛上挑，眼睛睁大，瞳孔收缩，嘴巴张开呈压扁状。

实战——表情的绘制流程



1 用线条勾勒出人物的头型，用十字基准线表示人物的五官位置。



2 根据头型绘制出厚薄适中的发型，注意头发的层次感要表现出来。





3 根据草图绘制人物的最终线稿，绘制出人物的五官样式，这是一个呆萌的表情。



4 给人物添加阴影效果，增强人物的立体感和画面感，注意人物刘海的投影也要绘制出来。





5.1.2　12种漫画中表情符号的添加

在搞笑漫画中，通常以夸张的表情画法来表现人物的情感或者烘托搞笑的气氛，下面看看如何通过一套人物的面部表情符号来表现人物的情绪。



尖角眼：表现人物的心理或身体难受、不安、痛苦的情绪。



排线眼：表现垂涎、自我陶醉、自我享受的情绪。



白刀眼：表现愤怒、激烈、比较极端的情绪。



白圆圈眼：表现惊讶、迷茫、无语、内心空白的情绪。



半圆眼：表现人物不爽、心情不佳、生气的情绪。



双直线眼：表现人物大脑空白、惊愕、不可思议的情绪。



桃心眼：表现人物喜爱、渴求、花痴的情绪。



蝌蚪眼：表现无语、内心不以为然，另有想法。



点状眼：表现人物的迷茫、困惑、茫然的情绪。



豌豆眼：表现人物惊讶、惊恐、不可思议地瞪大眼睛的状态。



倒半圆眼：表现人物幸灾乐祸、假笑等表情。



弯月眼：表现人物尴尬、失态、纠结、无奈的情绪。

5.2　不同的表情绘制

人类的表情是千变万化、非常丰富的，不同的表情反映人物不同的情绪，下面介绍四种常见表情的绘制。

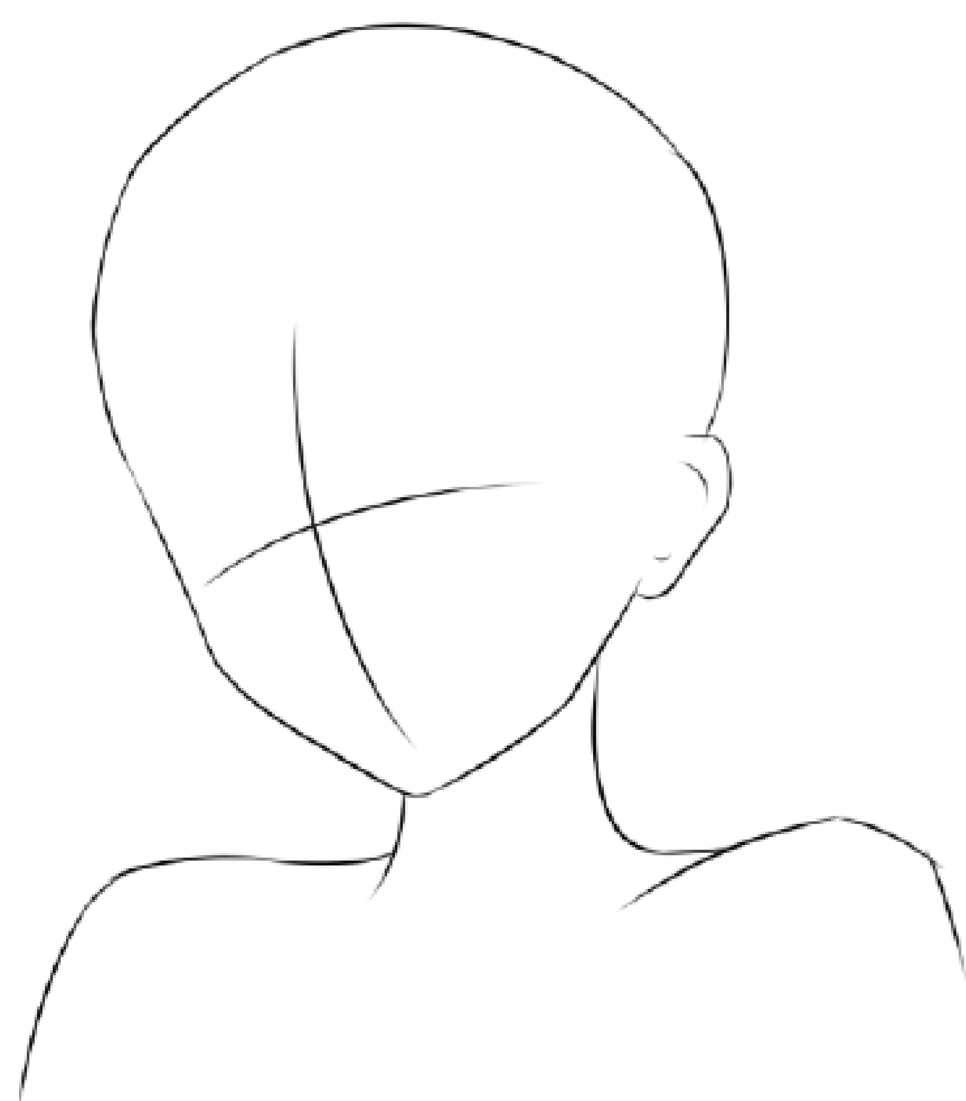
5.2.1　实战——惊讶

人物惊讶时眉毛上挑，眼睛睁大，嘴巴张大。



5.2.2 实战——生气

人物生气时眉毛上扬，嘴巴嘟起。





1 用线条勾勒出人物的头型，用十字基准线表示人物五官的位置。



2 根据人物头型绘制合适的发型，注意头发的层次感要表现出来。







3 继续绘制人物的五官，这是一个生气的表情，眉毛上扬，脸因为生气而出现些许绯红。



4 给人物添加阴影效果，增强人物的立体感和画面感，使画面更加完整。



5.2.3　实战——微笑

人物微笑时眉毛舒展，嘴角翘起，呈现向上的弧线。





1　用线条简单地勾勒出人物头部的轮廓，用十字基准线表现人物五官的位置。



2　根据头型绘制出厚薄适中的发型，注意头发的层次感要表现出来。







3　根据草图绘制人物的最终线稿，绘制出人物五官的样式，女子嘴角微微上扬，带着淡淡的笑意。

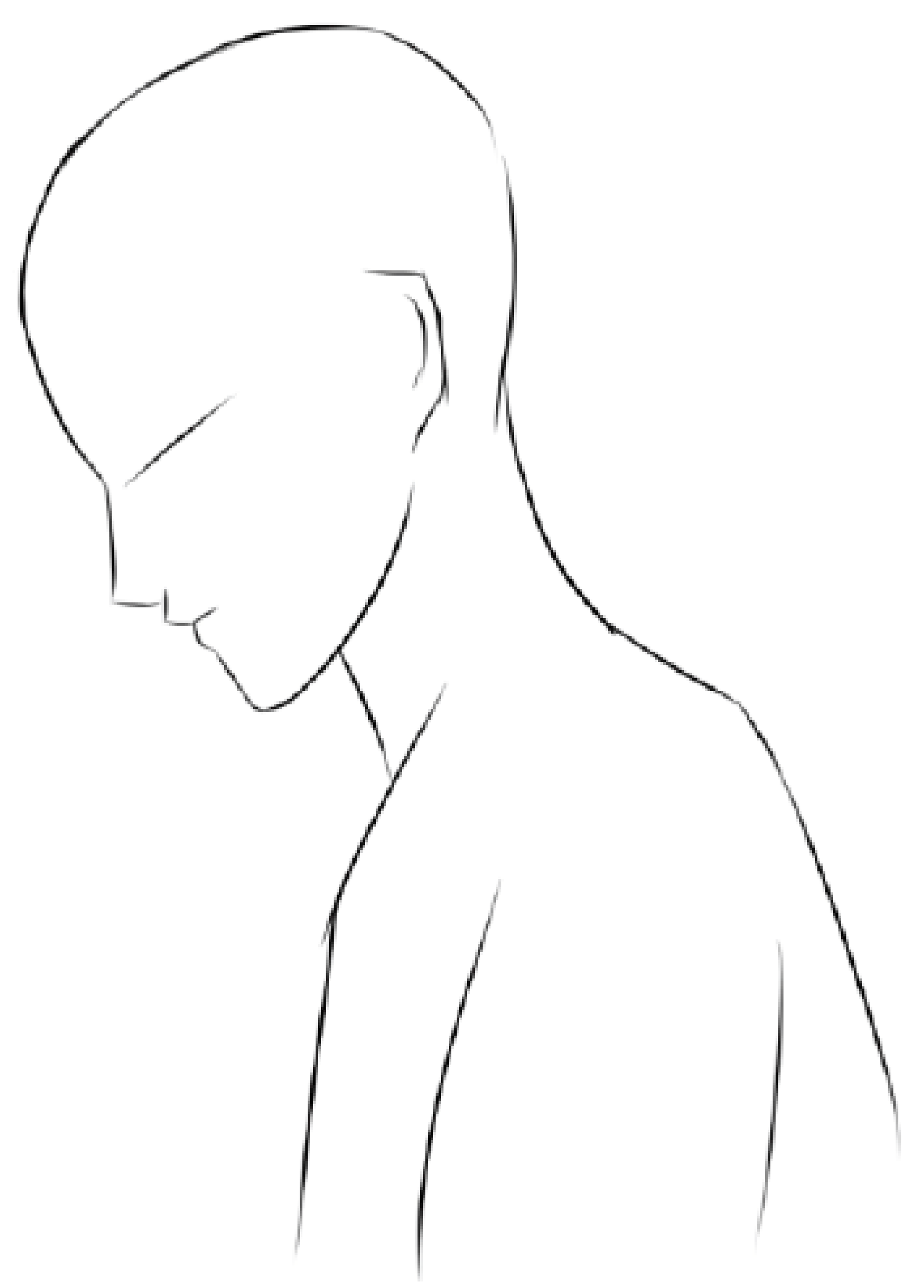


4　给人物添加阴影效果，增强人物的立体感和画面感。



5.2.4 实战——哭泣

人物哭泣时，眉毛皱起，眼角流出眼泪。



1 用线条简单地勾勒出人物的一个侧面头型。





2 在上一步的基础上根据人物头型给人物添加发型的样式。



3 绘制人物的五官，人物闭目，流着眼泪，看起来非常伤心。





4 给人物添加阴影效果，增强人物的立体感和画面感。



5.3　古风美少女的表情绘制案例

前面已经学习了如何绘制古风美少女的表情，为了使读者能够快速地将美少女的表情应用到实例中，下面通过两个常见的表情案例进行详细讲解。

5.3.1　实战——调皮的美少女

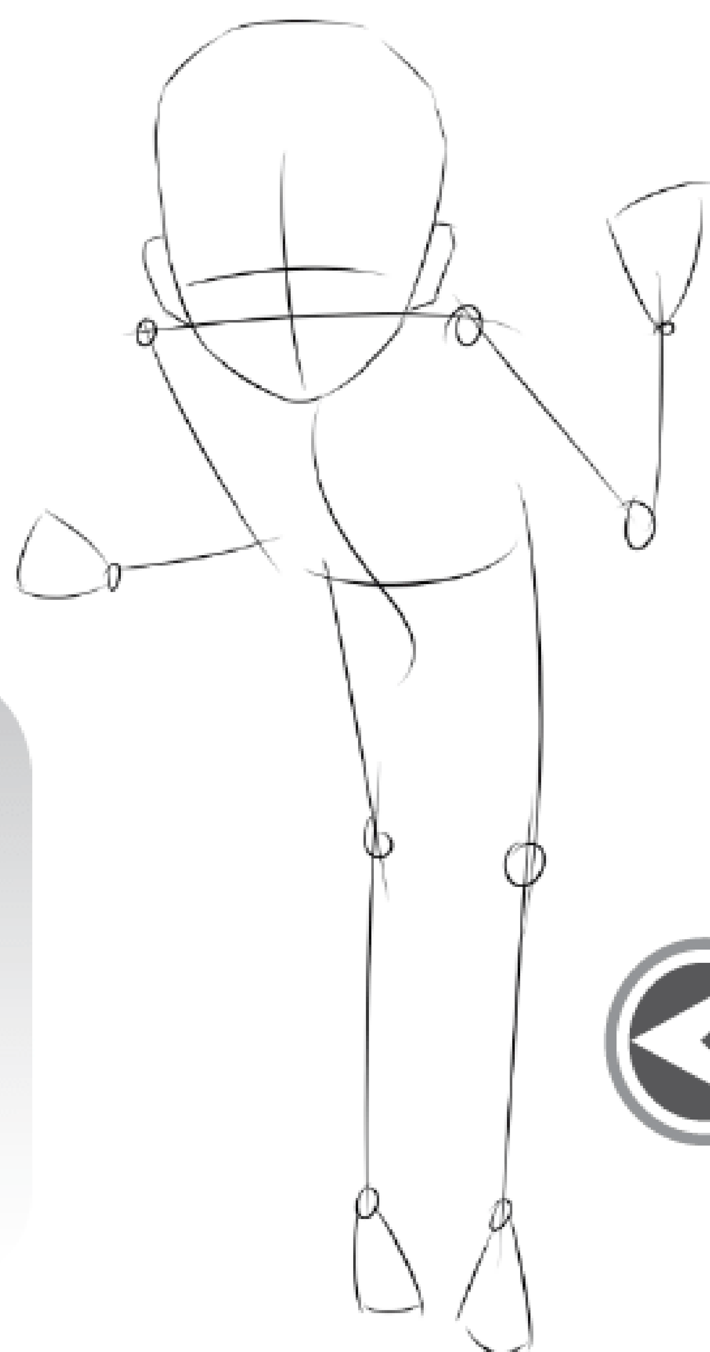
调皮的美少女一般会做一些调皮的动作，显得比较好动。

绘制草图



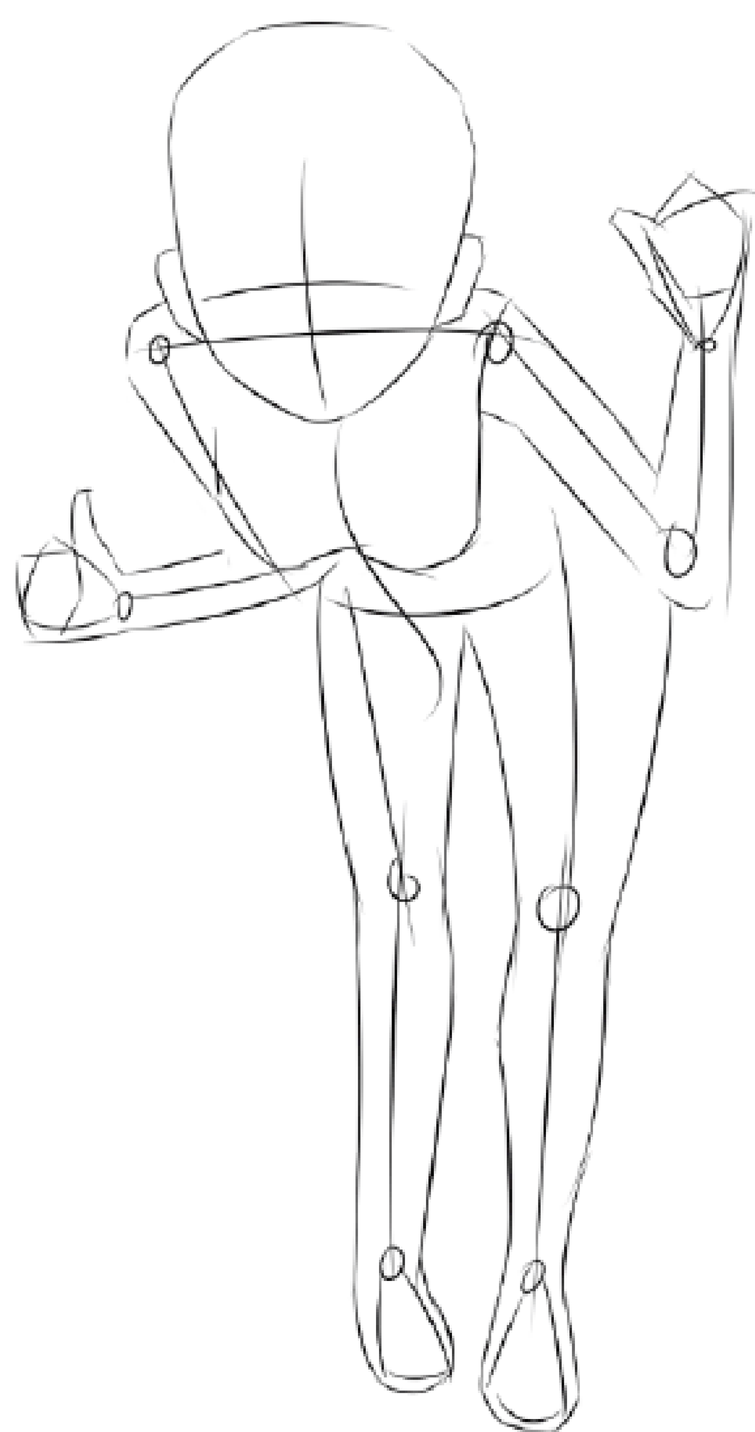


1　用线条将人物的大致姿势勾勒出来，因为是调皮的情绪，所以四肢比较放松。





2　在上一步的基础上用小圆圈标出人物的各个关节点，以便后续的绘制，画出手和脚。



3　根据人物的动态线绘制出人物的身体结构，这里是一个身体下倾的姿势。



4　继续刻画草图，根据身体结构给人物添加衣服的样式，绘制发型轮廓。

整理画面





5 根据草图绘制人物的外形，注意线条要简单流畅。



6 继续绘制人物的五官，人物睁一只眼闭一只眼，嘴巴张开，显得非常俏皮可爱。







7 给人物添加阴影效果，注意阴影的添加要科学合理。



8 整理画面，擦去多余的辅助线，最终效果图完成。





9

这是一个开心调皮、手舞足蹈的女孩，四肢的动作充分地体现出了女孩愉悦的心情，结合人物面部张嘴大笑的表情，使人物的内心情绪一览无遗，她是一个非常俏皮的女孩子。

绘制俏皮的女孩，五官的表情是关键，女孩睁一只眼闭一只眼，嘴巴张开，正是俏皮的表现。

绘制丝绸质的衣服，随着身体的动作，衣服的摆动比较大，线条比较圆润。

5.3.2 实战——发怒的美少女

发怒的美少女，重点是在人物的表情和动作上。

绘制草图





1 利用线条勾勒出人物大致的姿势，这是一个侧身挥剑的动作。

2 根据线稿绘制人物的身体结构，注意前后两条腿的透视关系。





3 根据人物的身体结构绘制人物的头发和衣服外形，因为人物动作使得头发和衣袍飘起。

4 继续绘制草图，将人物的五官和手中的剑绘制出来。

整理画面





5 在草图的基础上绘制出人物的线稿，注意线条要简单流畅。

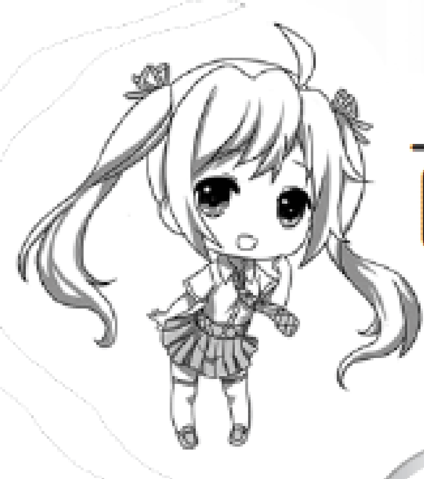
6 清理线稿，将一些被头发遮挡的部分擦除，线稿完成。





7 用排线给人物的衣领、手上的护腕、腰带、鞋子等加重强调一下。

8 给人物添加阴影效果，使人物更加立体，画面更加完整。



9 擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个正在挥剑发怒的女子，冷峻的眼神、皱起的眉毛都预示着女子正在发怒。



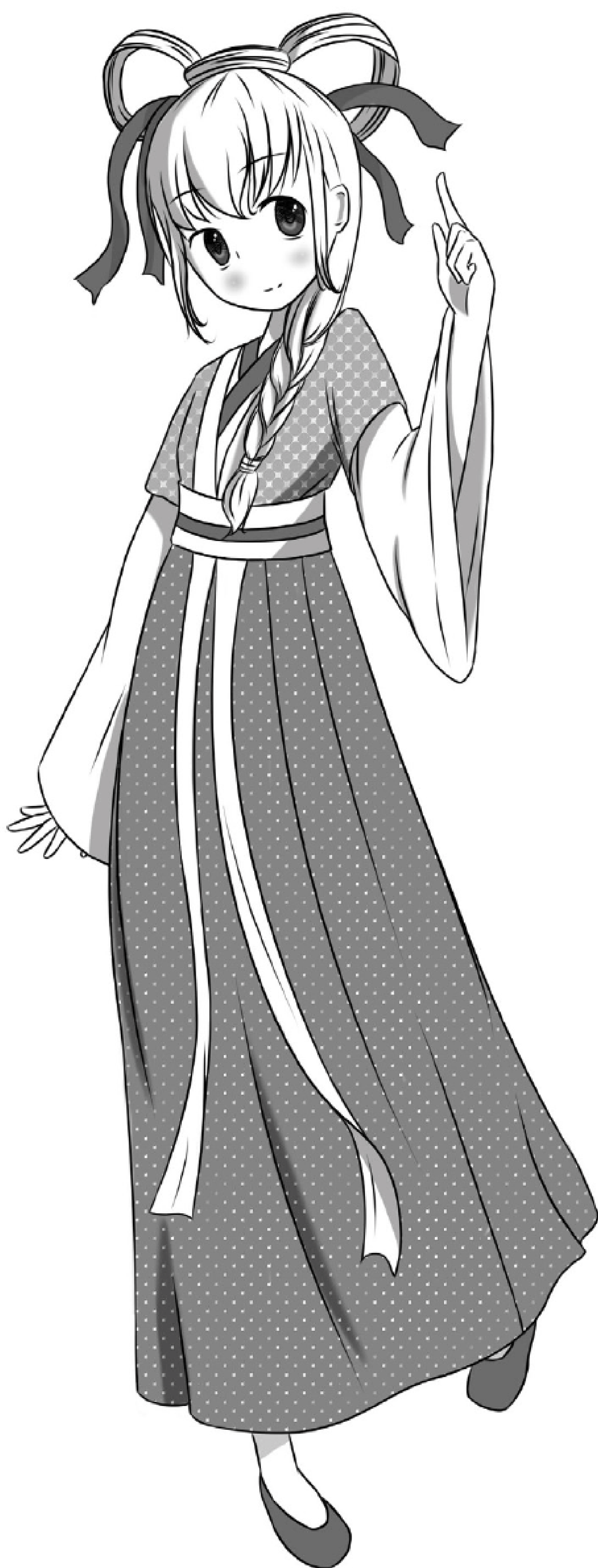
头发因为人物的动作向上扬起，很有动感。



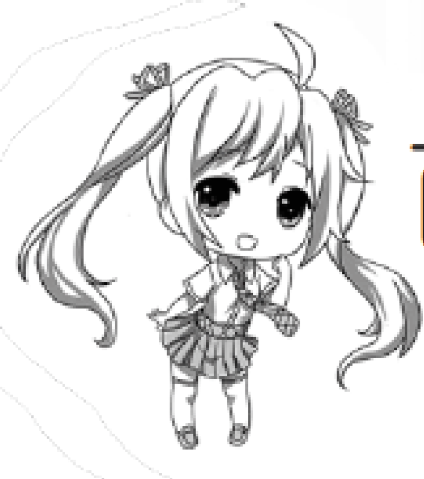
因为腰带捆绑的原因，使得腰部的褶皱比较多。

第6章

身体绘制技法



为了使古风美少女的形象更加美观，了解美少女的身体结构是必不可少的。本章将对人物的身材进行分类讲解，通过对不同年龄人物身材结构的特点划分来掌握其特点，同时通过实例来进一步了解不同年龄段美少女的绘制，以此来巩固前面学到的知识。



6.1 认识人体的基本结构

漫画里的人物都是以现实中人体的基本结构为基础的，所以从本节开始认识基本的人体结构，为绘制人物的身体打下基础。

6.1.1 人物的基本骨骼结构

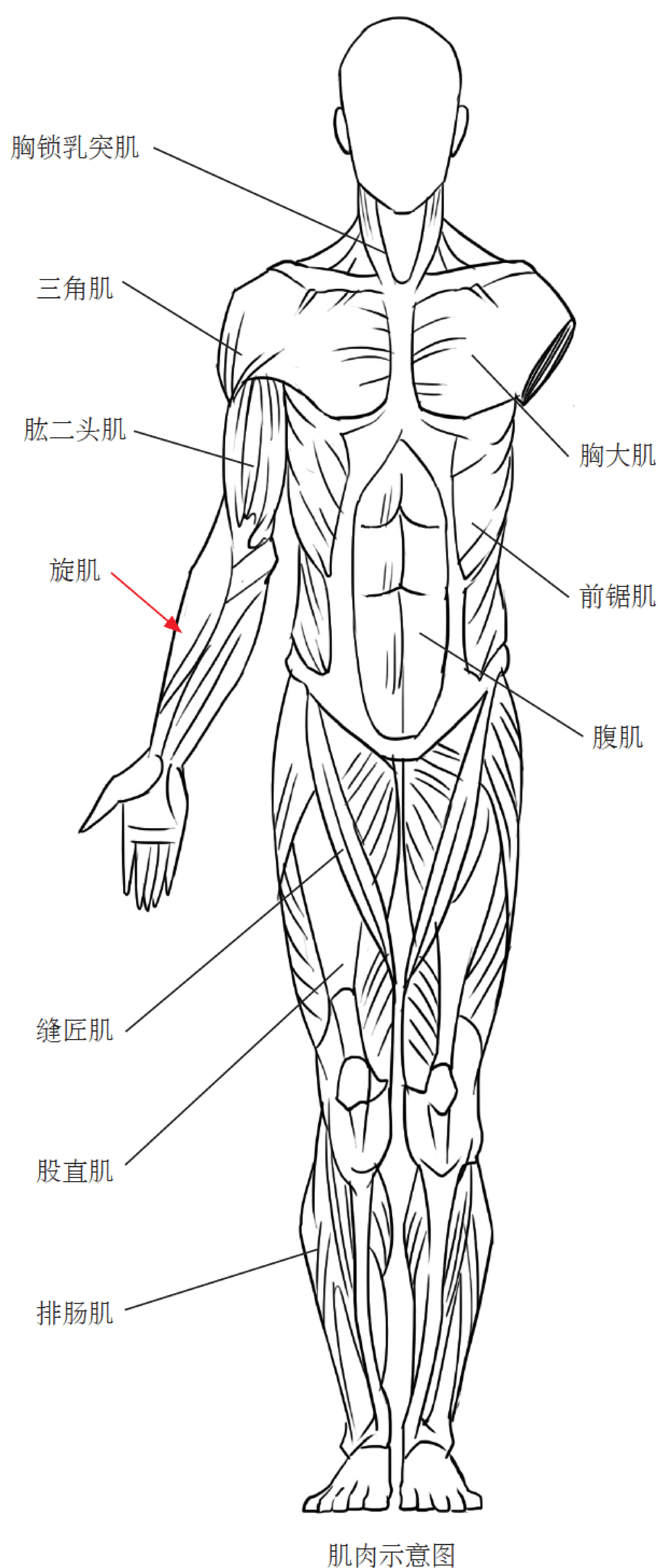
首先来了解人体最基本的构成——骨骼。骨骼由各种不同的“形状”组成，有复杂的内在和外在结构，人体的骨骼主要起支撑身体的作用，属于人体运动系统的一部分。

头骨
肩胛骨
锁骨
胸骨
肱骨
肋骨
尺骨
脊椎骨
盆骨
胯骨
桡骨
股骨
手骨
胫骨
髌骨
脚骨
腓骨

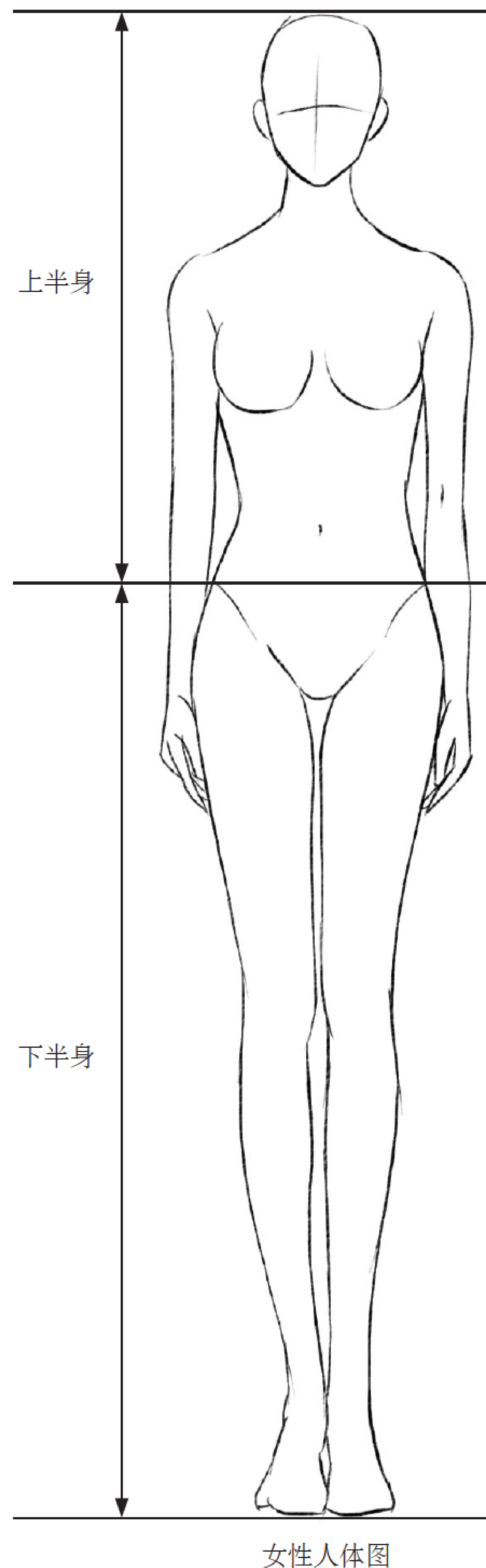
人体骨骼示意图

6.1.2 人物的基本肌肉结构

人体主要由骨骼和肌肉组成，肌肉是根据人物的骨骼生长的，形成了不同区域的肌肉，这样构成了一个比较完整的人体形态。了解肌肉的结构可以帮助绘画者更快更好地掌握人体的基本形态。根据肌肉的变化可以绘制出不同体型的人物。



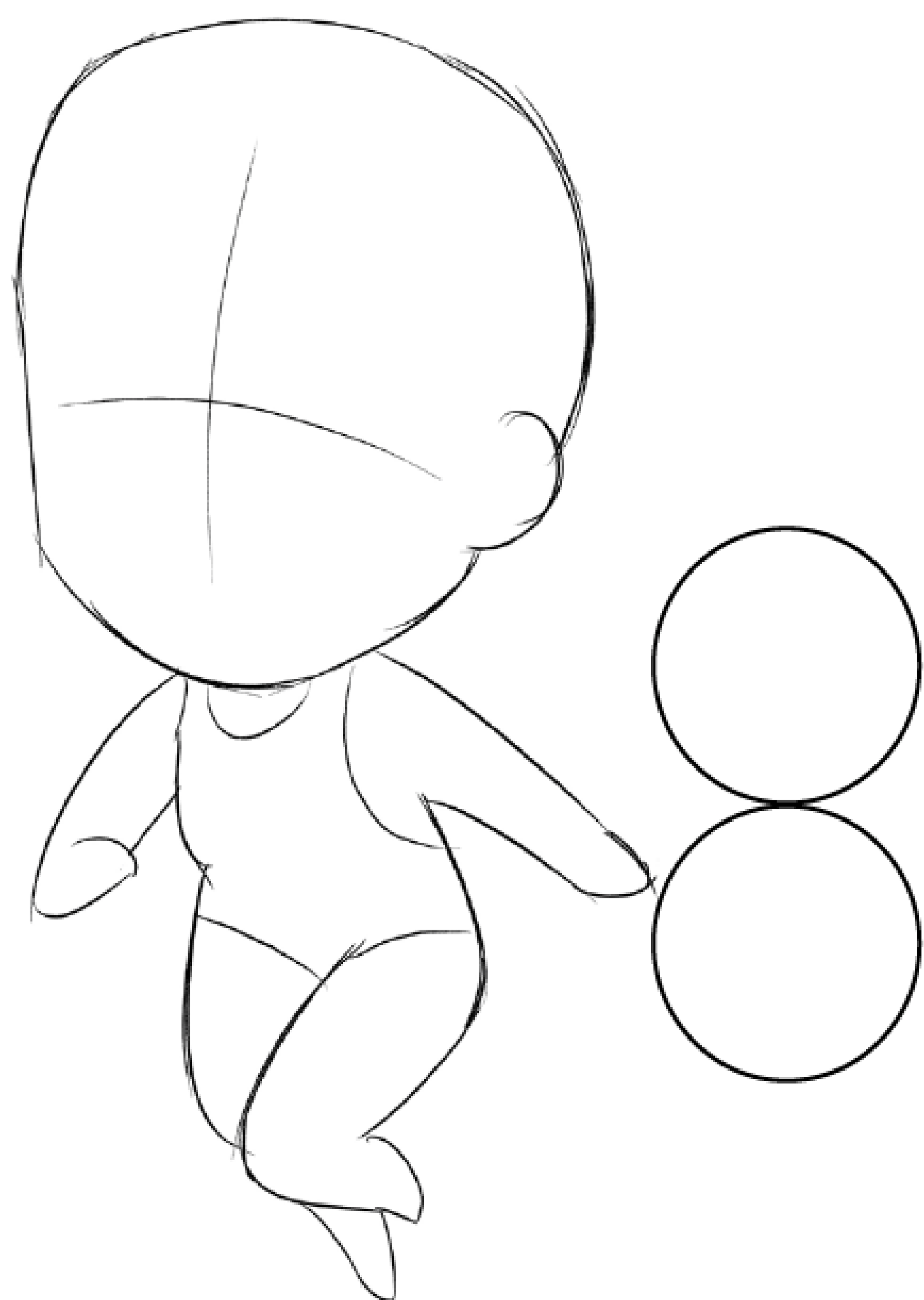
肌肉示意图



女性人体图

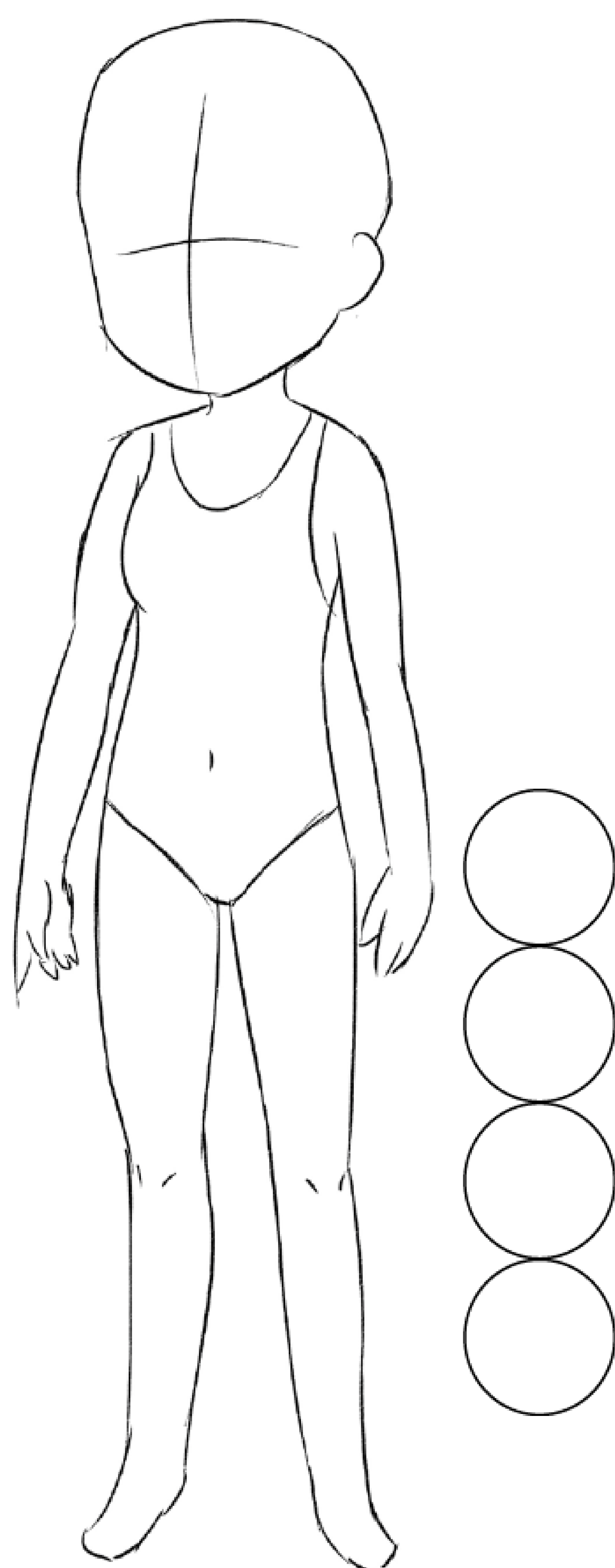
6.1.3 6种漫画中常用的头身比例

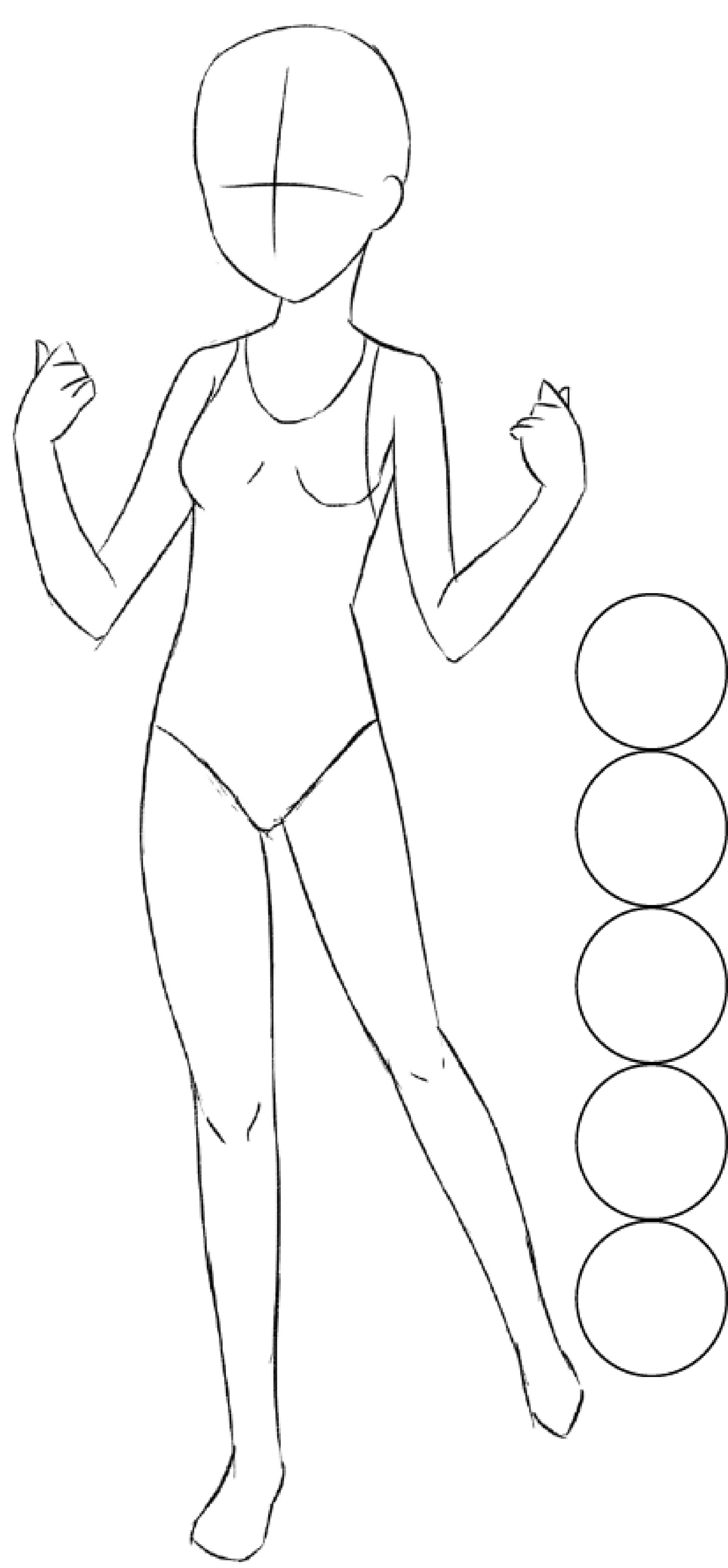
在不同风格的漫画中，人体的比例也有所差异，7至9头身可以表现角色的高挑，2至4头身可以表现角色的可爱小巧。





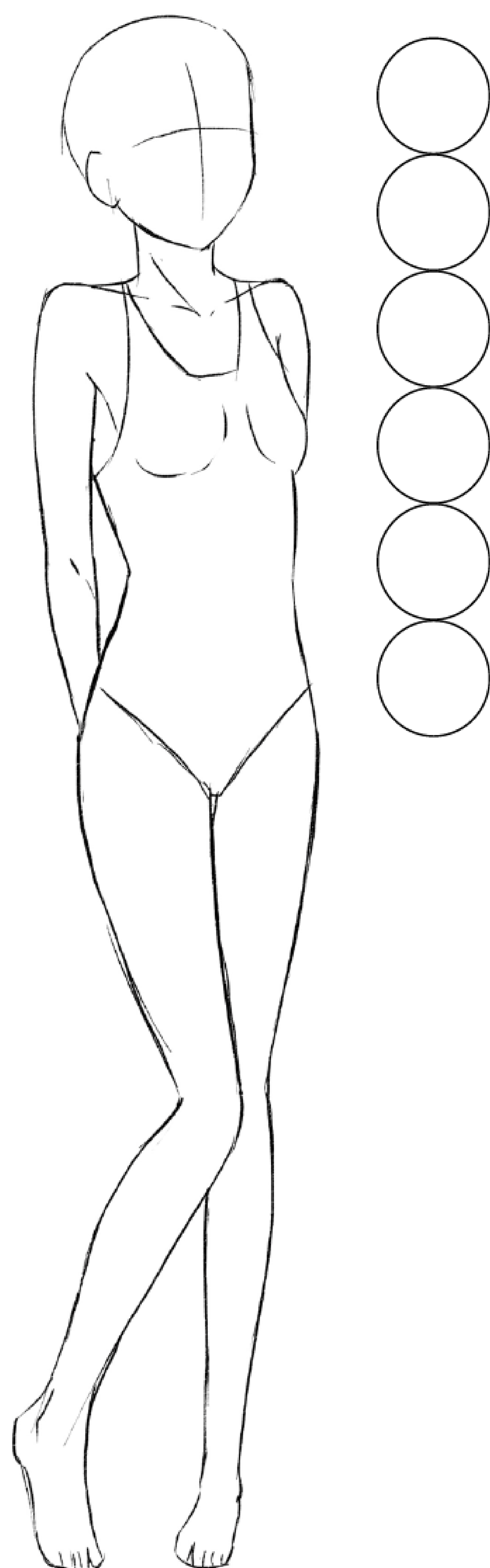
2至3头身常用于Q版人物，头部变大，四肢简化，使人物的身材娇小可爱。



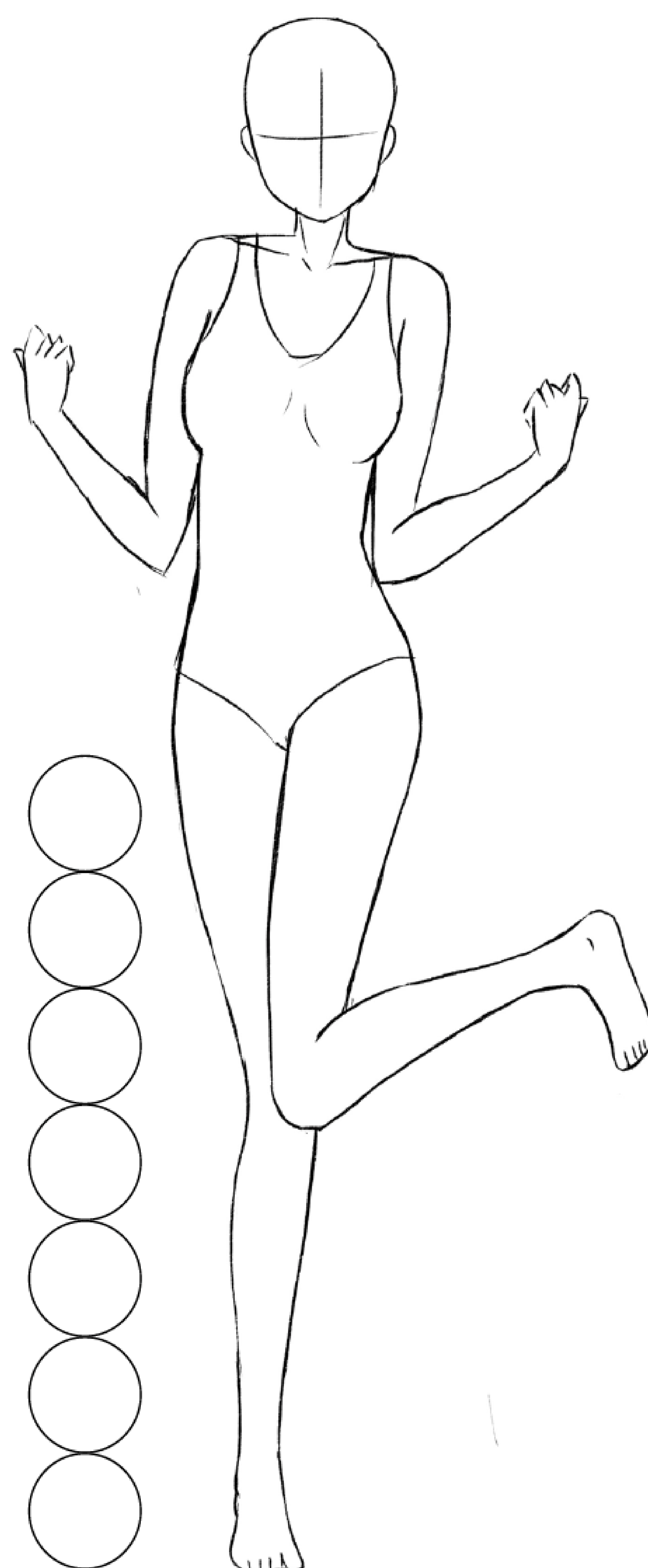


4至5头身常用于刻画儿童时期的角色，人物四肢圆润，身材比例比较娇小。





6头身常用于表现青年时期，身材初显成熟。



7头身常用于刻画成年女性，身材高挑，更有魅力。

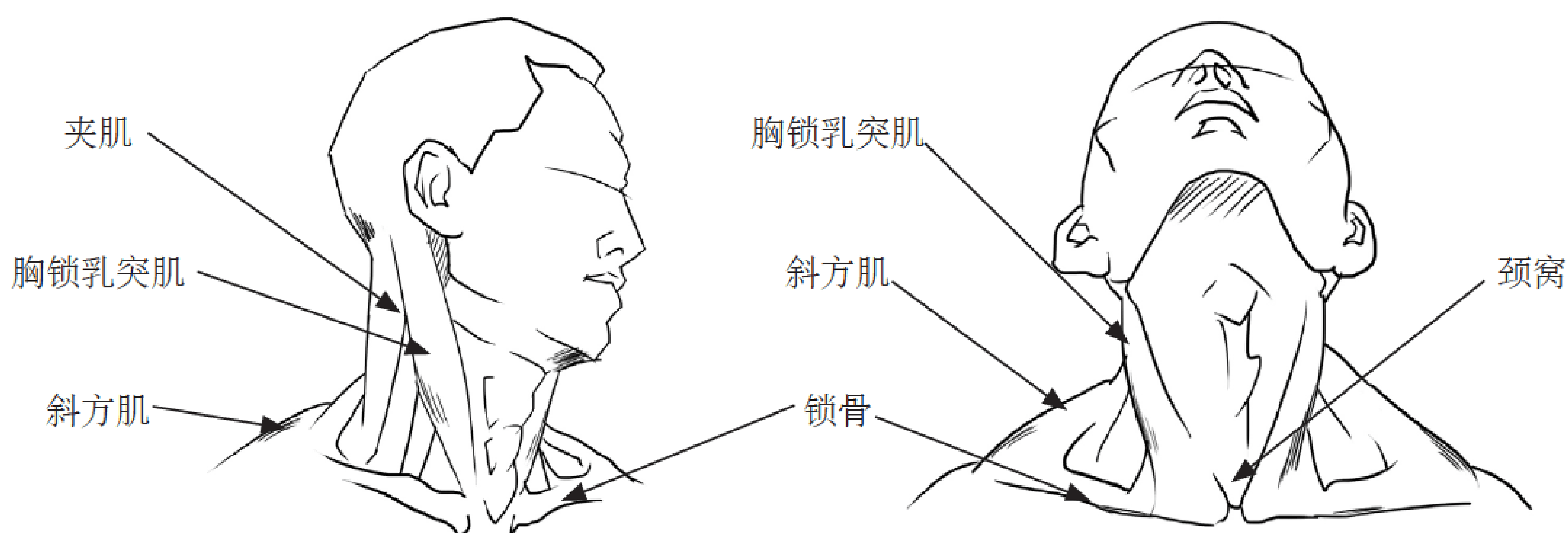
6.2 身体各部位的绘制方法

除了人物的头部以外，人体就是绘制漫画人物最重要的一部分了。人体不仅可以表现出不同的动态来丰富画面，还可以通过动作来表现人物的年龄和性格。前面已经了解了人体的基本骨骼和肌肉的结构，下面开始分析对不同部位的绘制和表现方法。

6.2.1 颈部的绘制方法

颈部是连接头部和身体最重要的部位，通过对颈部的扭转可以表现出不同角度、不同方位的头部运动。下面来看看颈部的绘制方法。

颈部的结构



实战——颈部的案例绘制





1 用线条简单地勾勒出人物扭转脖子向前的头型。

2 根据头型绘制人物的发型样式和衣服的轮廓。







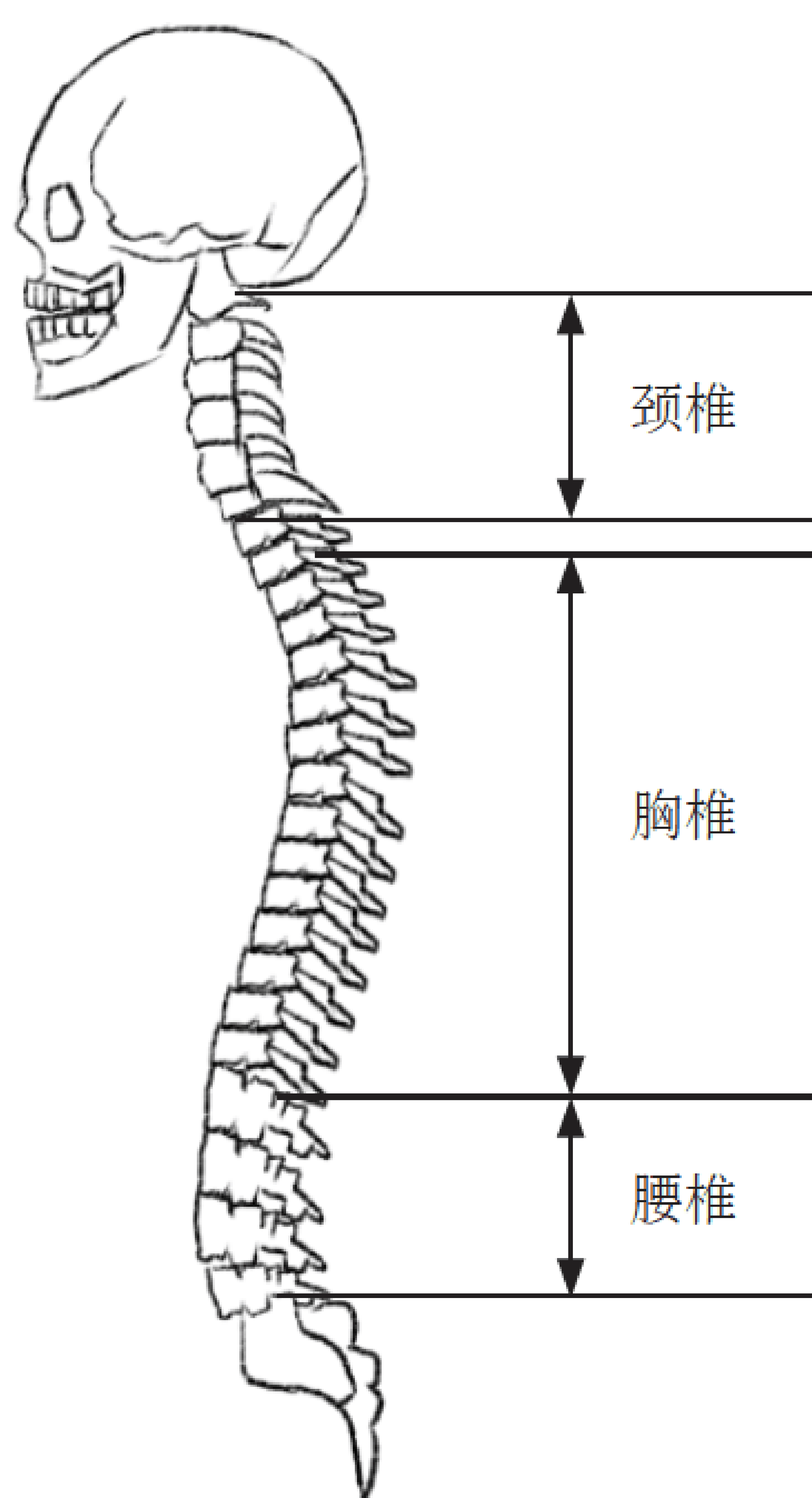
3 整理画面，绘出人物的线稿，完善人物的五官。

4 利用线条的阴影大致地表现人物的光影关系，增强人物的立体感。

6.2.2 躯干的绘制方法

躯干是人体最重要的部分，有自己的形态和厚度。在绘制人体躯干之前，首先来了解一下构成躯干的脊椎结构体。

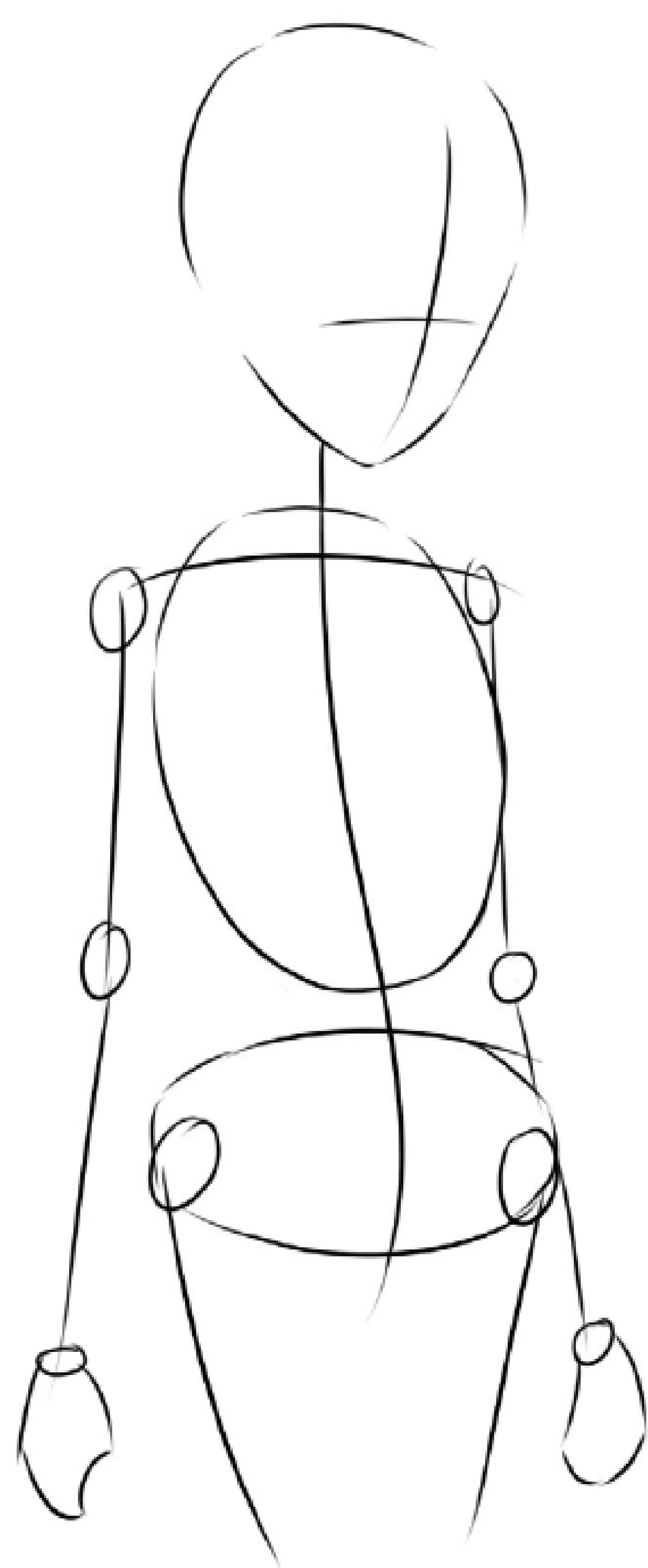
躯干的结构





人体躯干的主心骨是脊椎，脊椎的变动会使人体摆动出各种不同的动作。凹凸有致的主心骨可以使女性呈现出各种婀娜多姿的动态。

实战——躯干的绘制过程

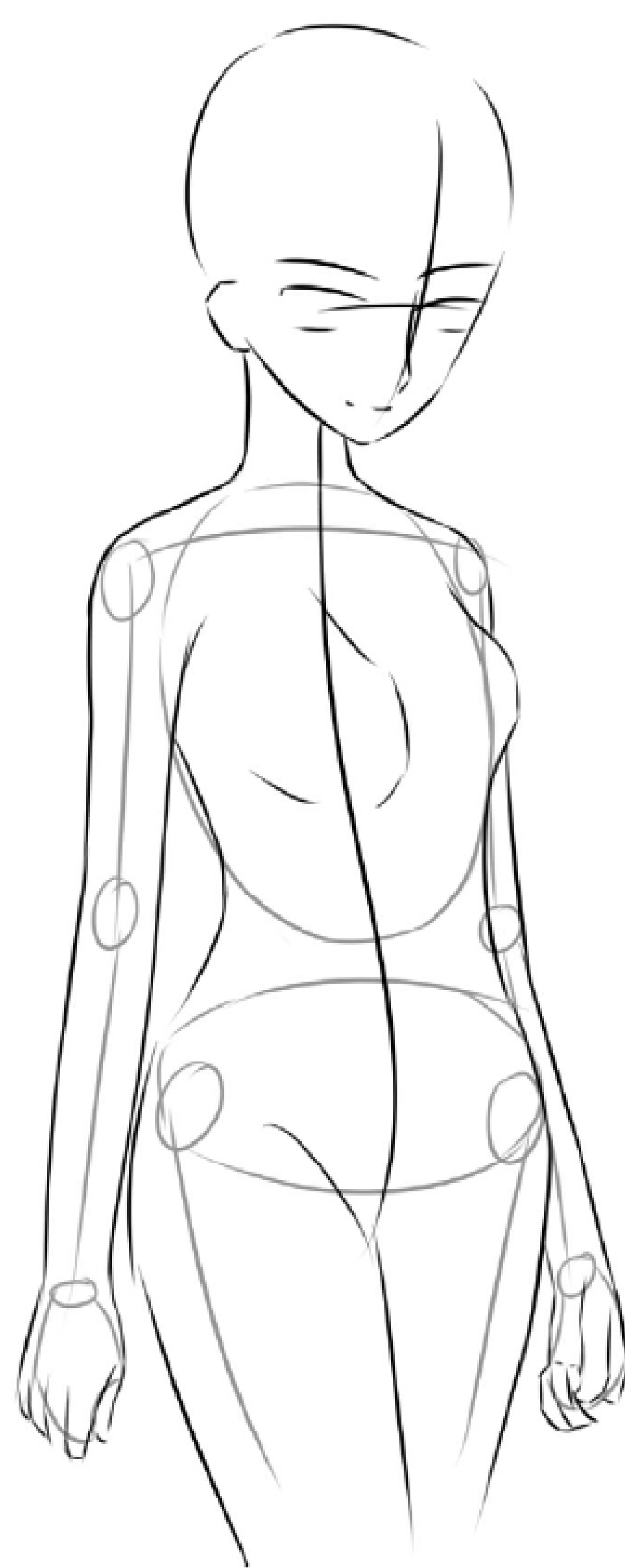


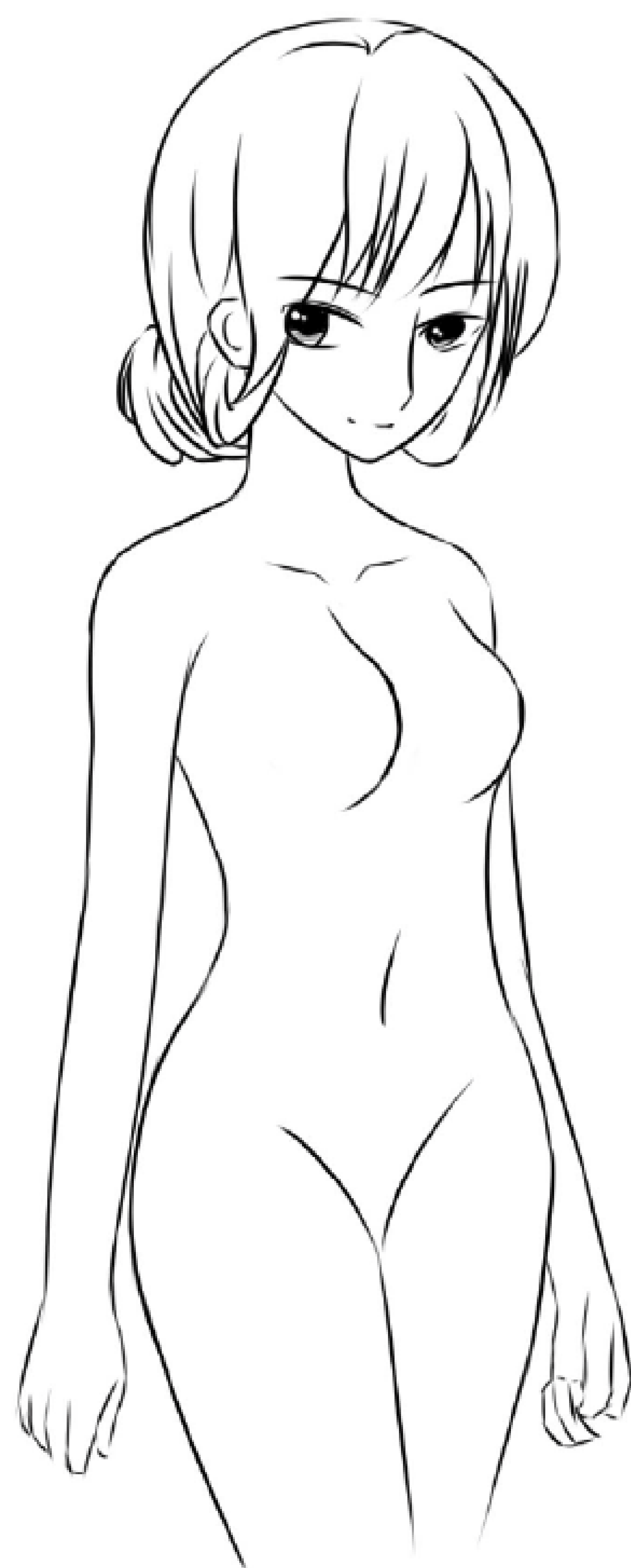


1 用线条勾勒出人体大致的结构。

2 根据结构绘制出人物的躯干。







3 整理画面，完善头部，人物的躯干就绘制完成了。



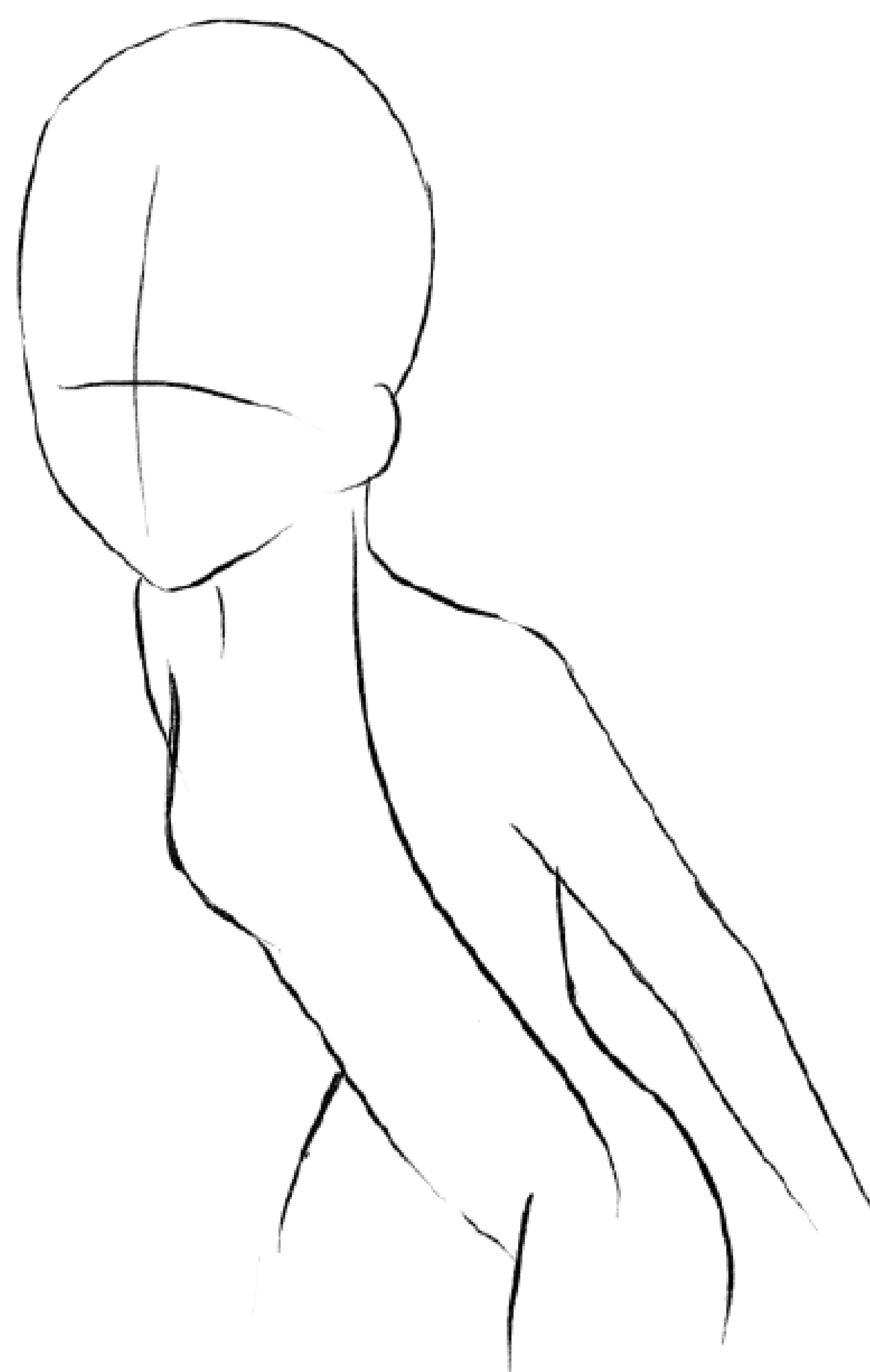
6种身体扭曲引起的脊椎变化



一个微侧的站姿，肩部后倾，腰部前突，使脊椎有了一定的弧度。



侧面人物的姿势，脊椎从人物的脖子开始到胯部结束，整个身体呈现S形曲线。



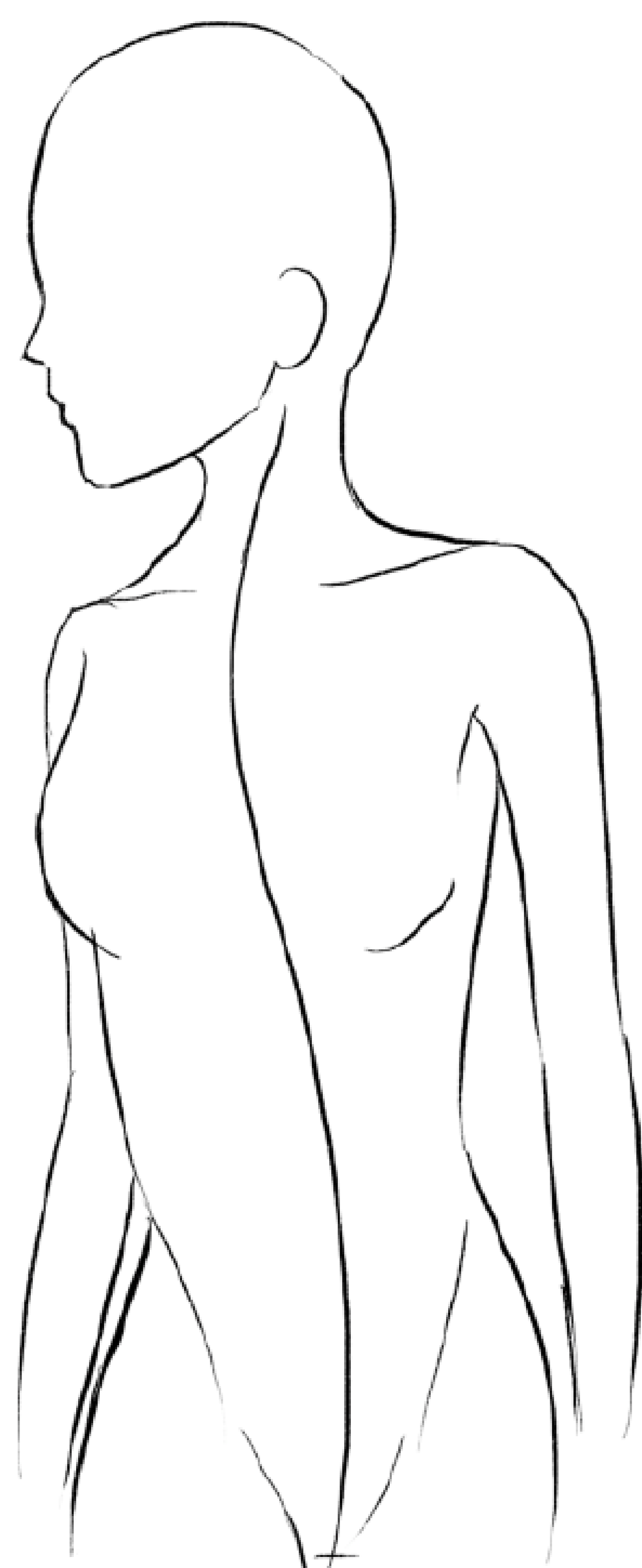
这是一个侧身俯视的角度，人物的躯干部分微弯向下，脊椎线上端微向前倾。



一个标准的侧面躯干，将女性特有的S形曲线表现得淋漓尽致。



女性背部的S形曲线，躯干随着脊椎线而动，体现出女性柔软的身躯。

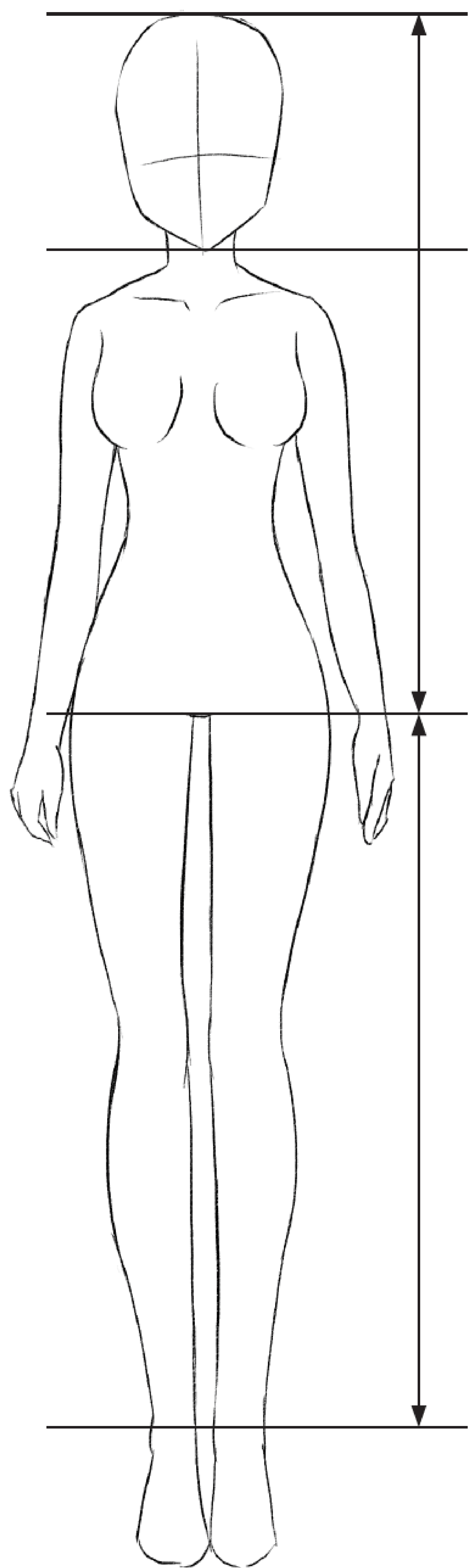


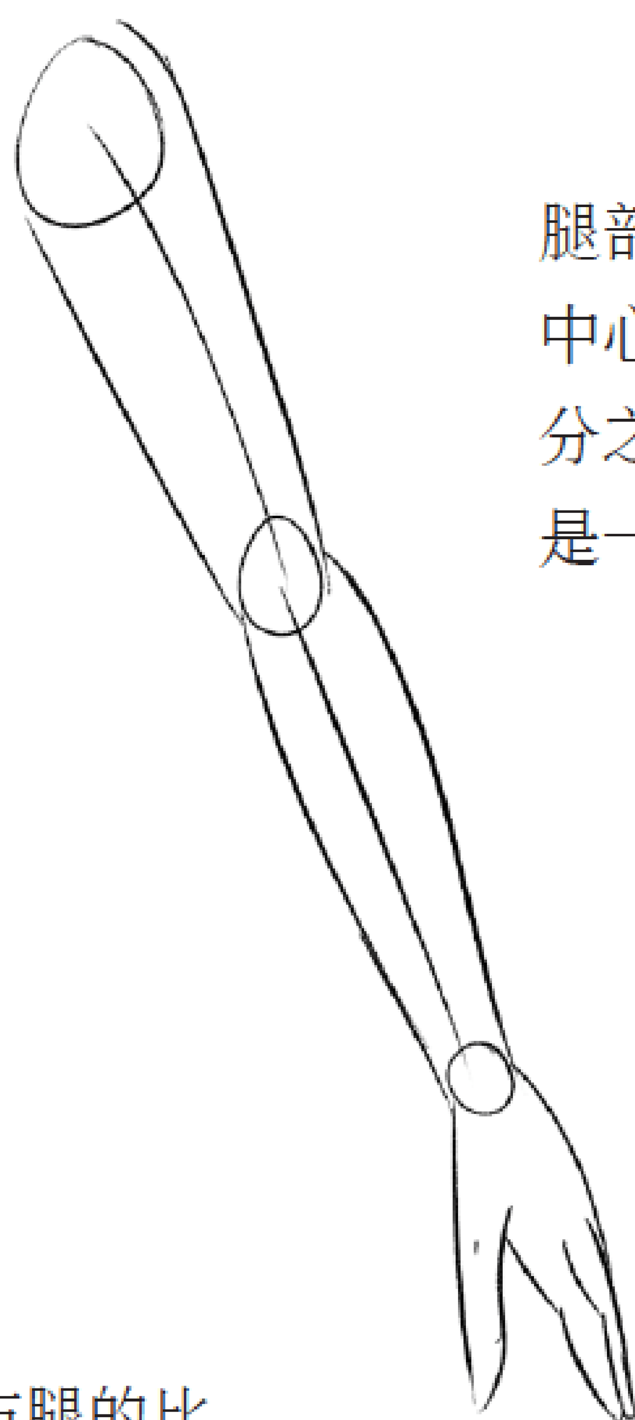
这是一个扭头的动作，脊椎一端随着头部侧向一边。

6.2.3 四肢的绘制方法

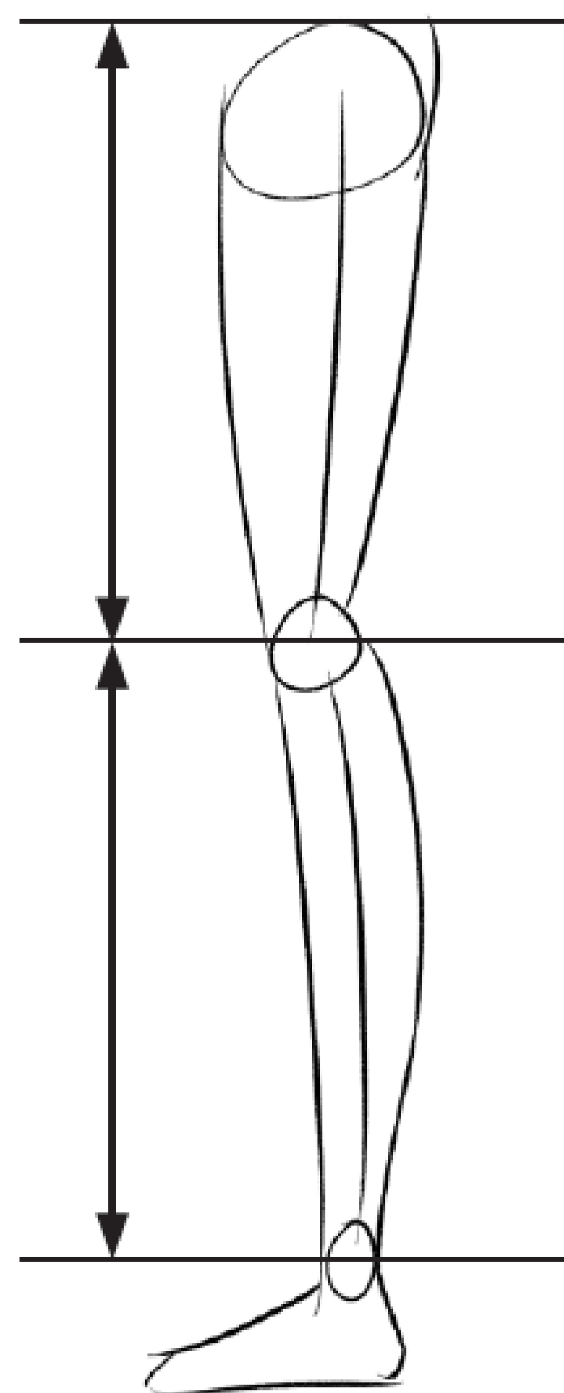
四肢是组成人物动作的主要部分，用来表现各种动作，必要的时候也可以配合表情来表现情感。这是漫画美少女绘制中必须掌握的部分。

四肢的比例





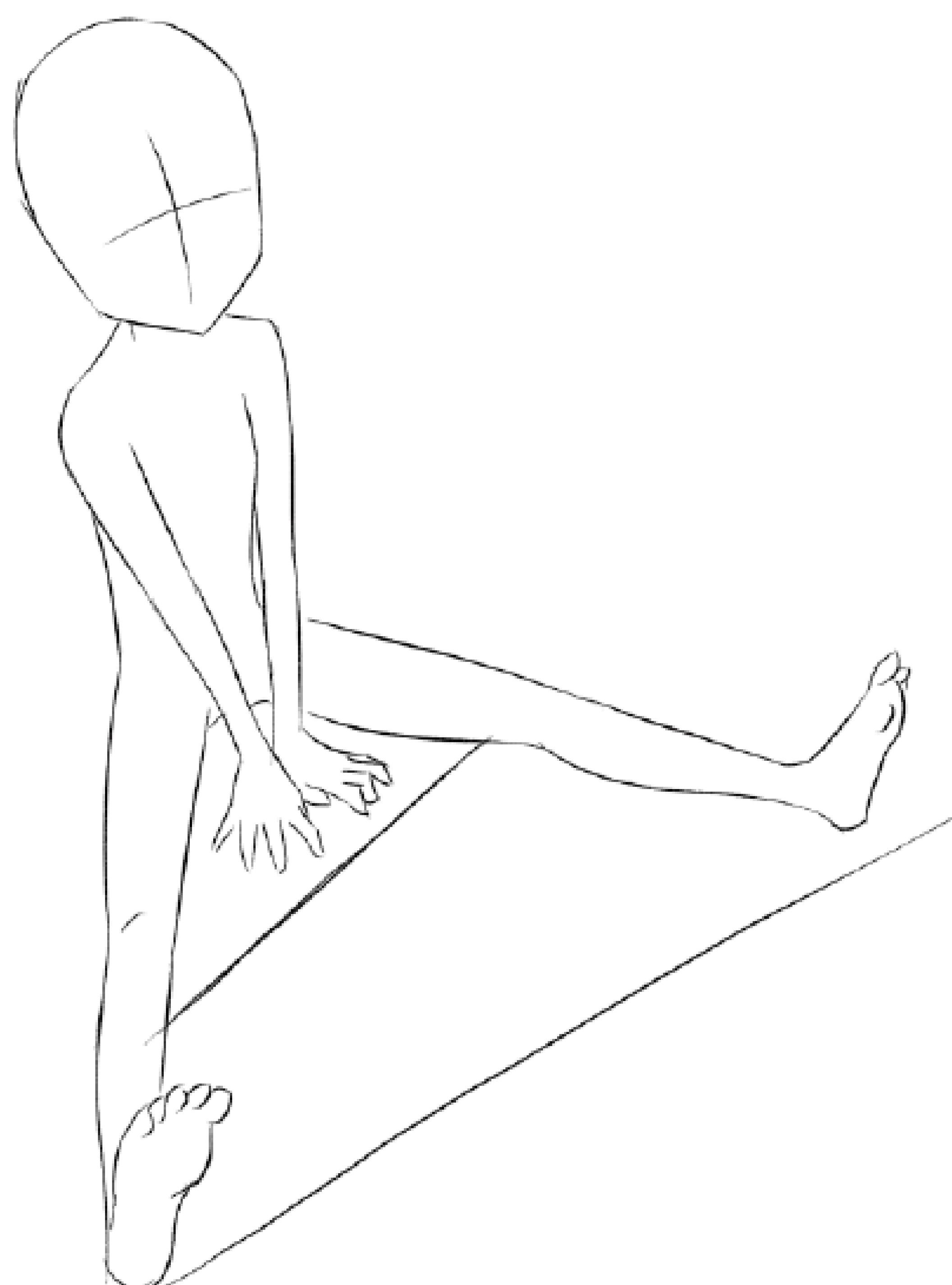
腿部以膝关节为中心点，各占二分之一。手臂也是一样的。



上半身与腿的比例为1：1。

绘制具有透视感的人物坐姿或者站姿时，因为受到透视关系的影响，人物四肢的比例会发生一些变化，如下面坐着的人物的右腿要比左腿短一些。





标准的少女身材为6头身的比例，以胯部为中心点，腿长占了整个身体的一半。

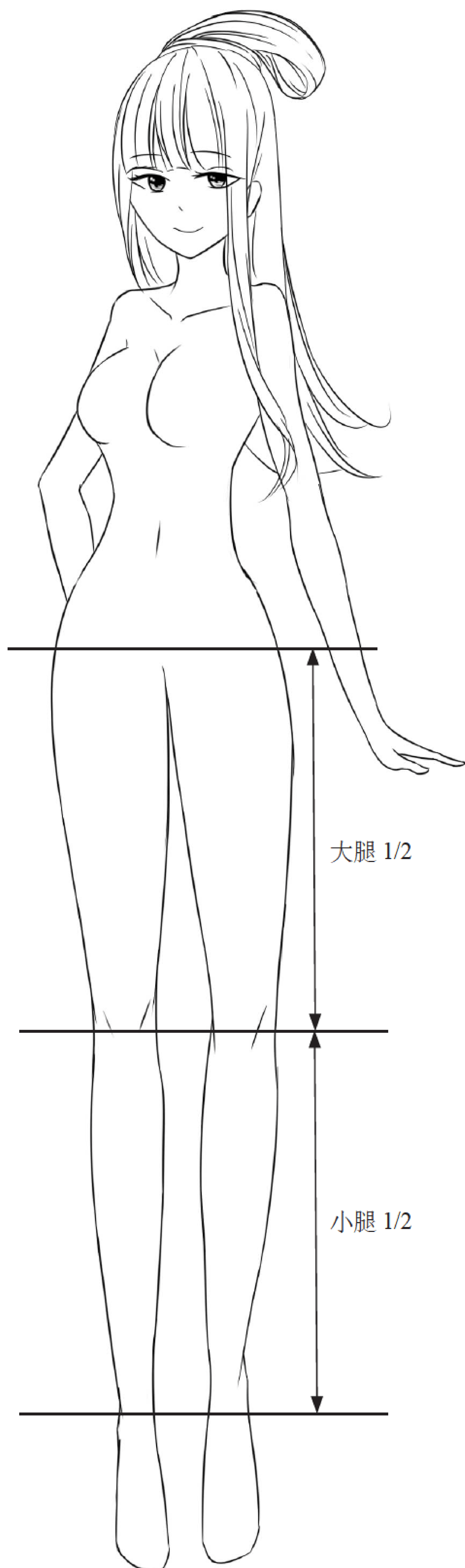


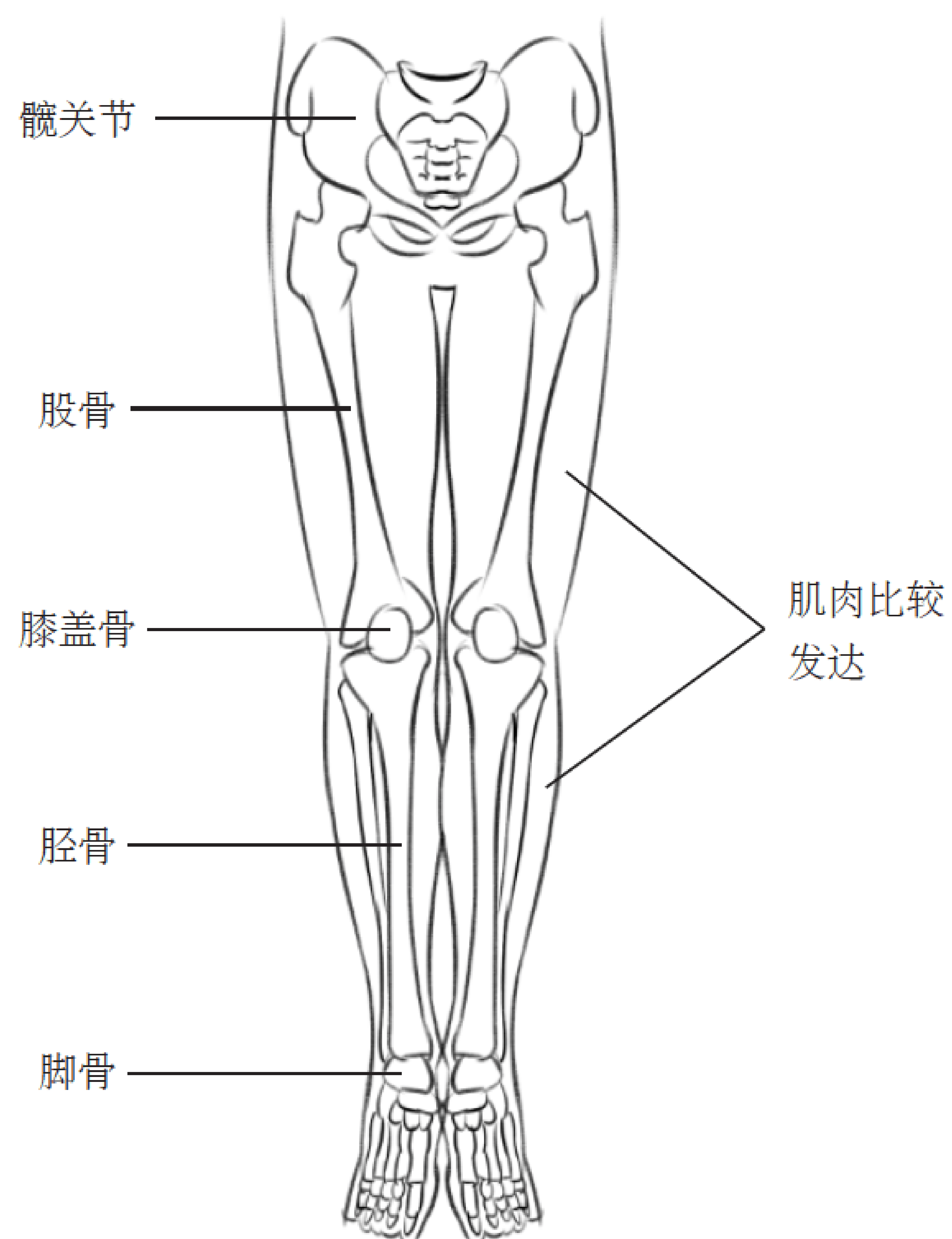
手臂

手臂的运动主要在于手肘和手腕的转折变化，但要注意上下臂不能逆向转折，否则结构会显得不自然。

手肘
手腕
手肘
手腕转折
形成动作
手臂下弯
手肘转折
形成动作
手腕
手腕转折
形成动作
手肘转折
形成动作
手肘
手肘转折
形成动作
手腕转折
形成动作
手肘转折
手臂后弯
手腕转折
形成动作
手肘转折
形成动作
手腕转折
形成动作

腿





两腿之间不是完全靠拢的，而是有缝隙的。



腿越细，两腿之间的缝隙越宽；腿部越粗，两腿间的缝隙越窄。

6.3　不同年龄的身体结构

随着美少女年龄的增长，美少女的体型和身高也会发生相应的变化，所以了解了人物各个部位的结构，下面开始分析三类不同年龄段美少女的身体结构。

6.3.1　幼年的美少女

处在幼年时期的美少女在9至12岁之间，整个人物的四肢还比较娇小圆润。

幼年美少女的身体发育才开始，所以女性特有的曲线感还不明显。

从侧面来看，瘦弱的幼年美少女是比较单薄的，立体感不强烈。

手掌看起来比较圆润，手指的关节不明显，所以人物的手掌看起来比较短小。

同样，幼年美少女的脚也是关节不明显，看起来比较圆润而且小巧。

幼年美少女的身材娇小，四肢圆润，最显著的特点就是人物的头部大而圆，使人物看起来非常可爱。

6.3.2 实战——幼年的美少女绘制案例

绘制草图





1 用线条大致地勾勒出人物的线条结构图，以确定人物的姿态。





2 绘制人物的身材结构，这为给人物添加衣服打下了基础。





3 在上一步的基础上绘制人物的外形轮廓，既然是小女孩，人物的外形装扮就要显得可爱一些。





4 继续刻画人物的头发和衣服的轮廓，根据十字基准线绘制人物的五官轮廓。注意人物的轮廓线要清晰。



整理画面



5 整理画面，根据草图绘制人物的线稿，注意线稿的线条要流畅干净。



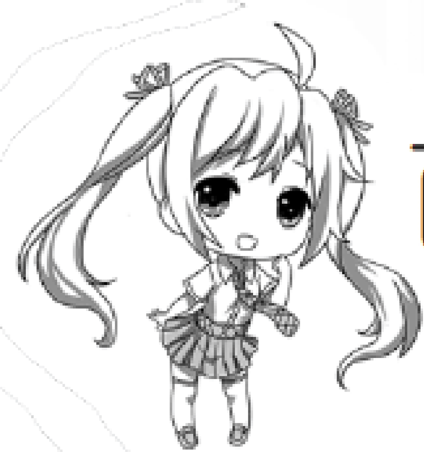
6 给人物的发带、上衣、衣领、腰带裙子和鞋子绘上不同浓度的灰色，使画面更加精致。



7 给人物添加阴影效果，使人物显得更加立体，画面更加完整。



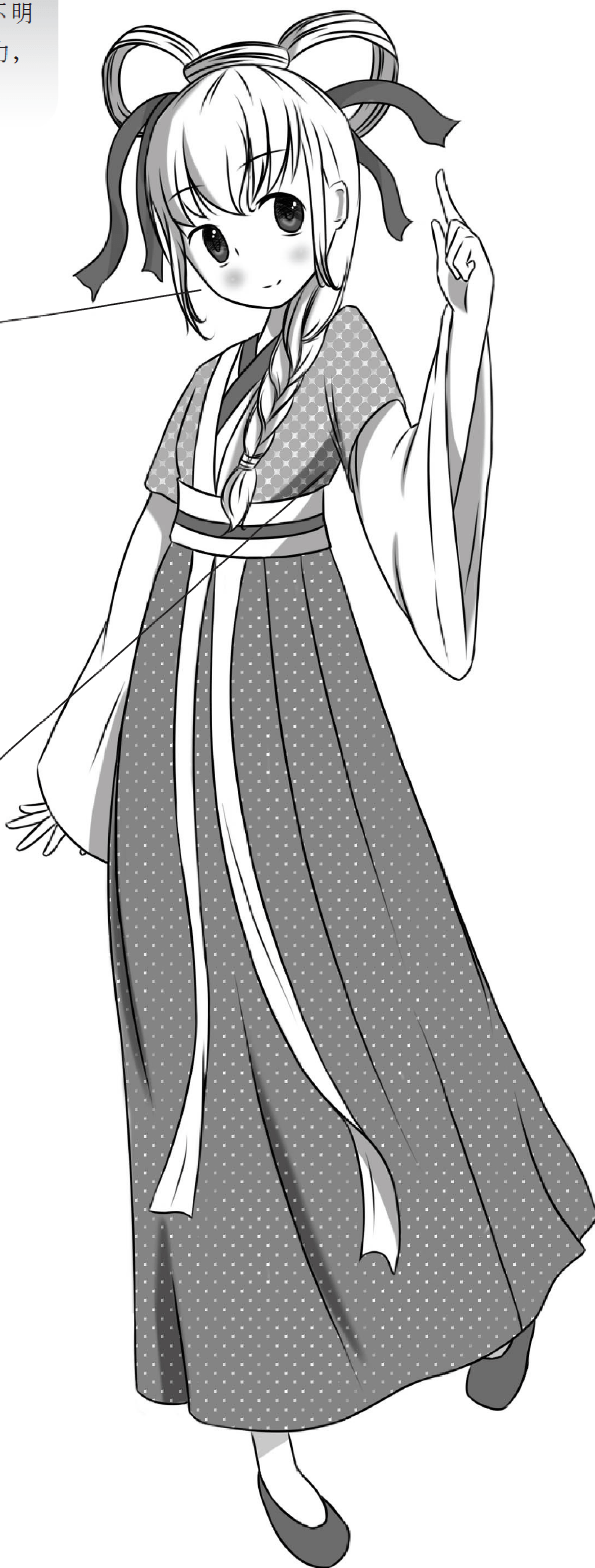
8 擦去多余的线条，整理出干净的画面。

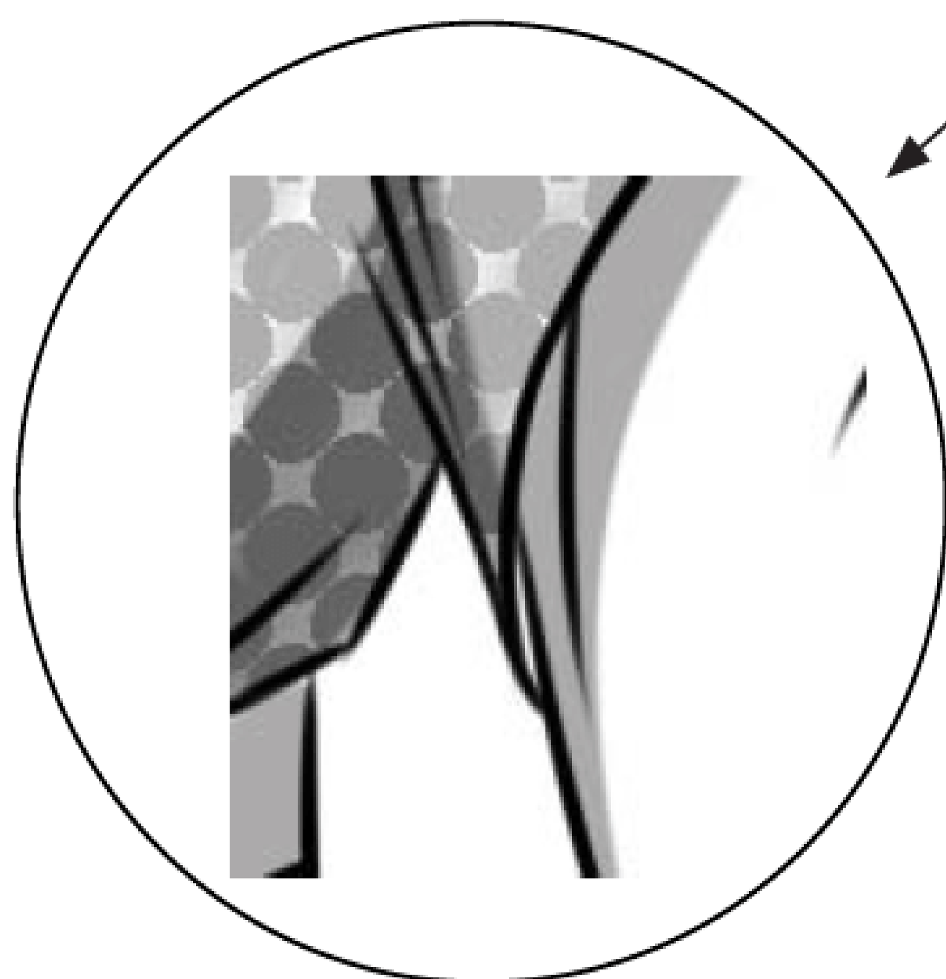


9 幼年时期的美少女四肢结构还不明显，但为了使人物看起来更加完美有活力，可以将人物的双腿绘制得长一些。



幼年时期美少女的脸部轮廓比较圆润，下巴结构不明显，腮红的添加使人物看起来非常可爱。



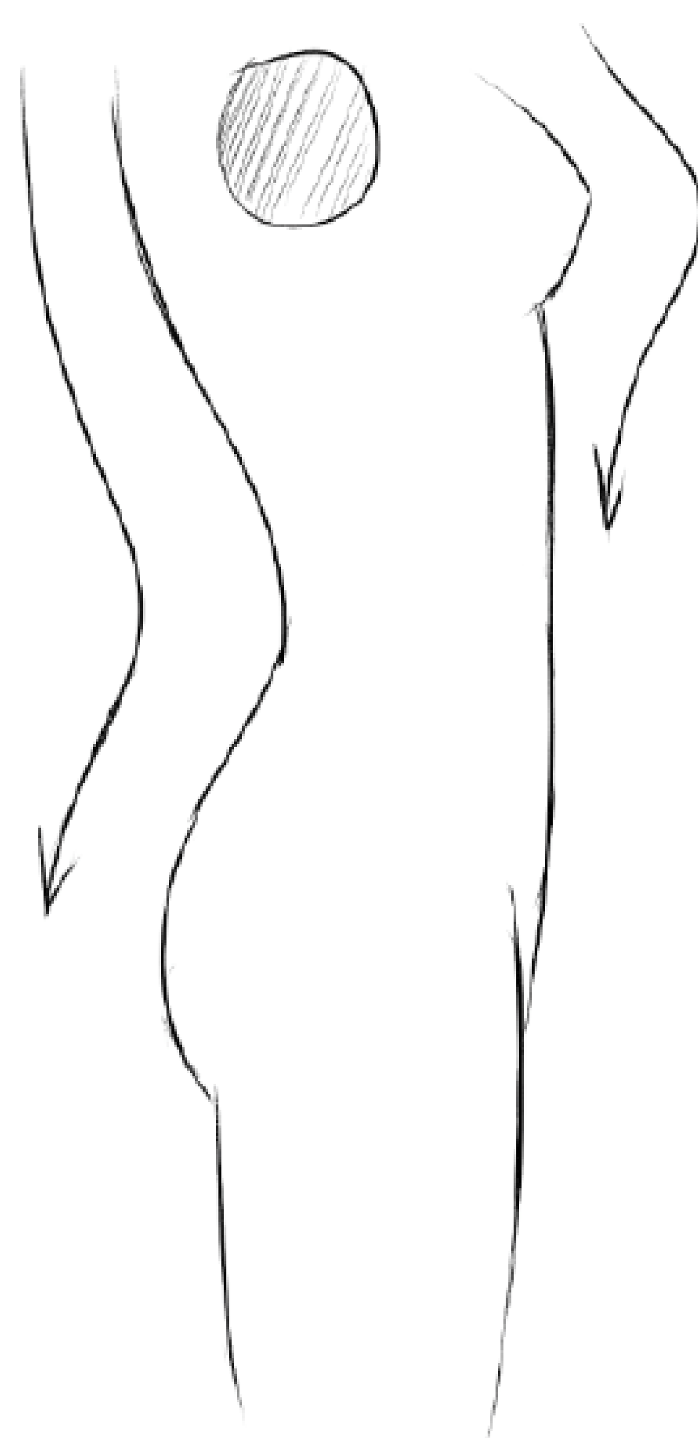


注意绘制阴影时，被衣袖遮挡的部分也会有阴影的，此处阴影的绘制更能区分出衣服之间的层次关系。

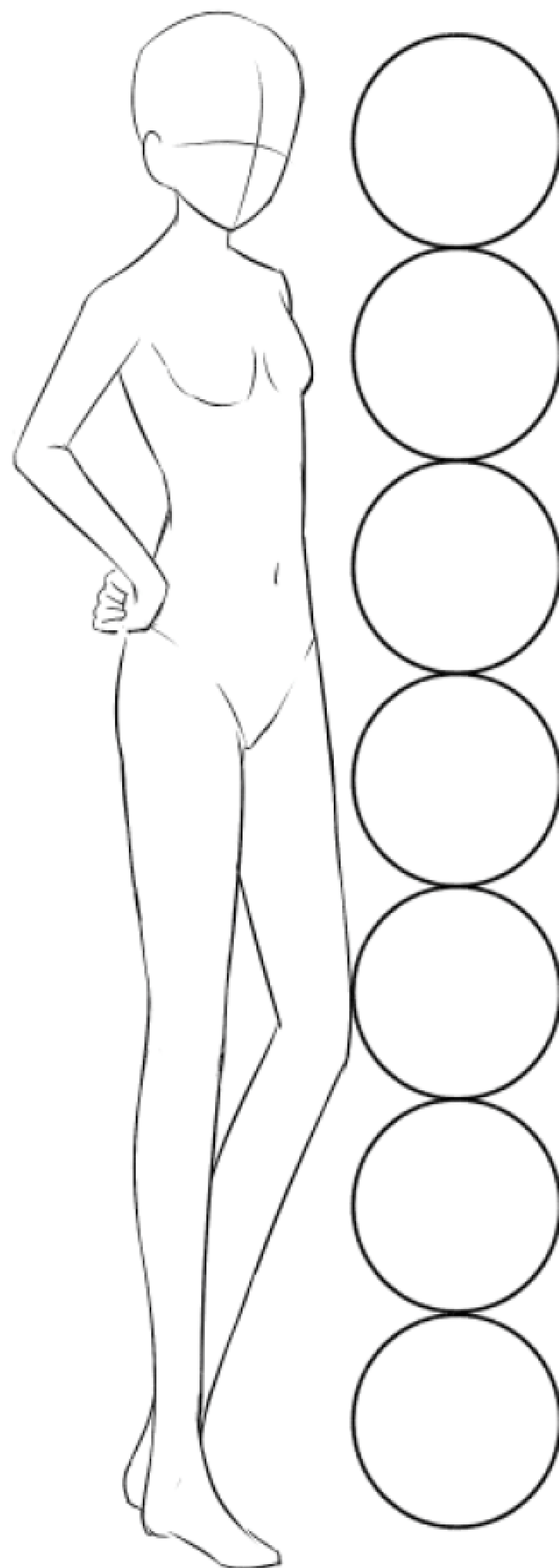
6.3.3 青少年的美少女

处于青少年时期的美少女在13至18岁之间，身体并没有发育完全，身材一般不会太高，约为6到7个头身。





青少年阶段的美少女因为正处在成长发育阶段，身材有了明显的曲线，身材匀称。



7头身的青少年美少女在漫画中也是比较常见的，但为了表现人物的年龄段，人物的身材还不能表现得那么成熟。

青少年美少女身材适中，也会有个别高挑的，因为还处于发育之中，所以人物的S形曲线不会太明显，且人物的身体还是比较圆润的。

6.3.4 实战——青少年的美少女绘制案例

绘制草图



1 用线条勾勒出女孩的大致姿态，绘制时也可以使用圆圈表现人物的头身比。



2 根据线条勾勒出人物的身体结构，女孩大约为6个头身。注意人物的姿势要协调。



3 根据人物的身材绘制人物的外形装扮。注意只需要勾勒出大致轮廓，这样以便后续有发挥的空间。



4 在之前的基础上进一步细化人物的头发和衣服，根据十字基准线绘制人物的五官轮廓。草图基本上完成了。



整理画面



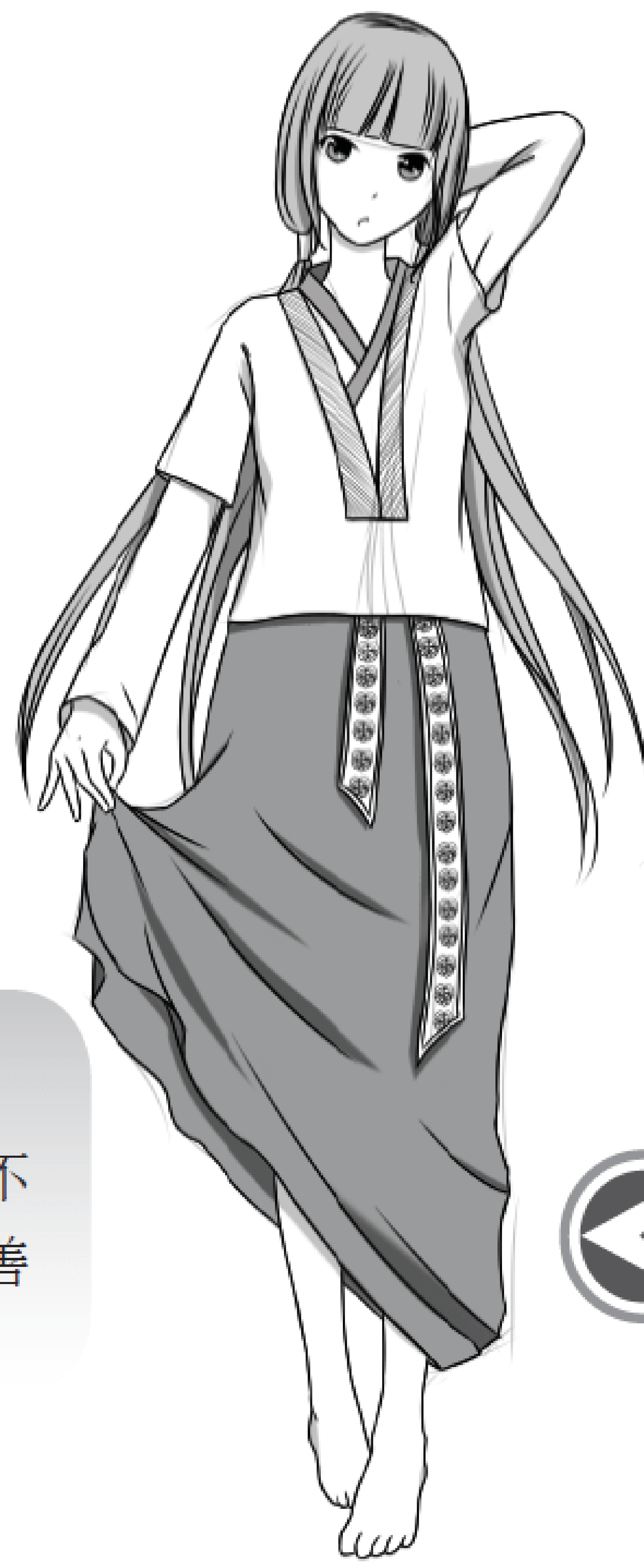
5 根据草图绘制人物的线稿。注意线稿要干净、流畅。



6 给人物的外衣领、腰带添加不同的装饰，使画面更加精致。

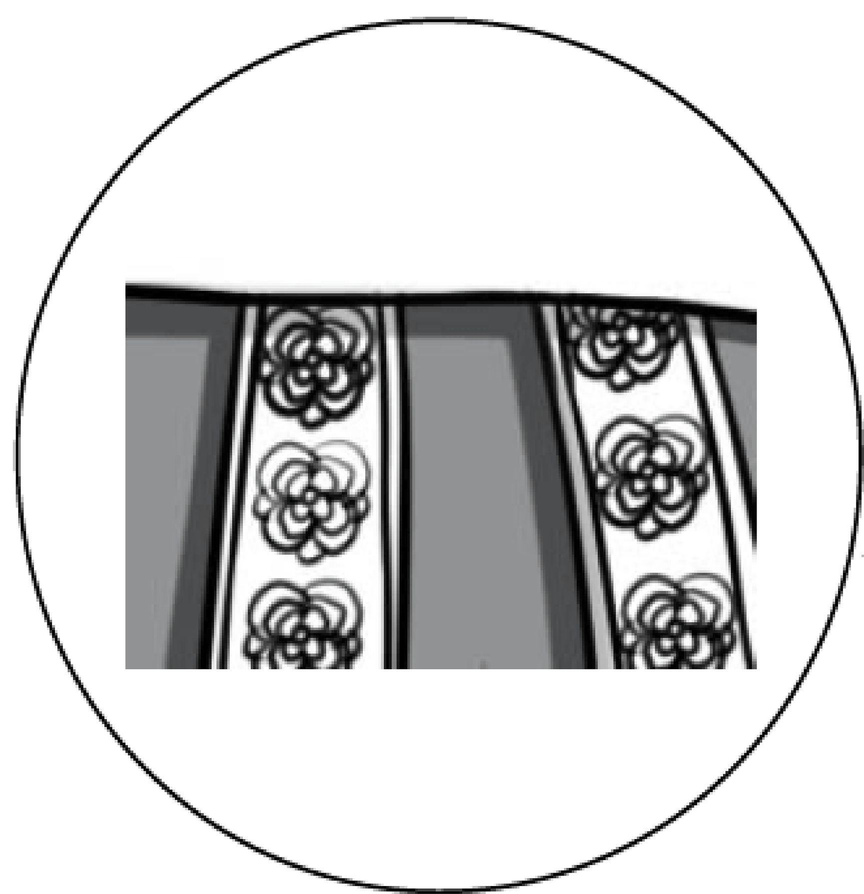


7 给人物的头发、里衣领、裙子添加不同浓度的灰色，完善画面。

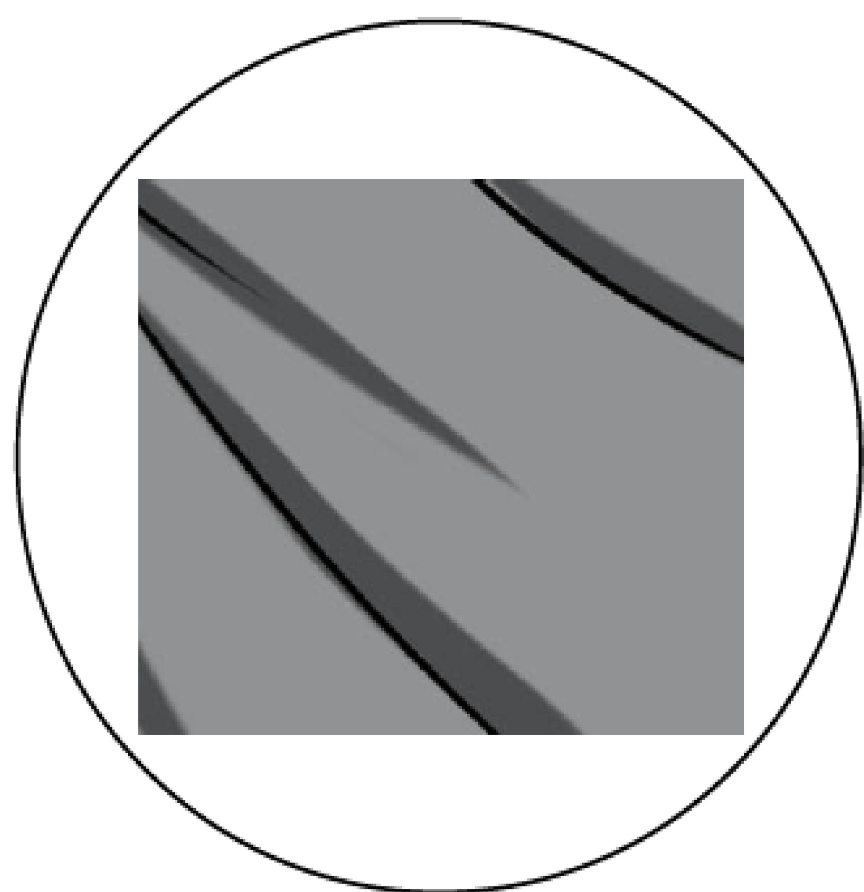


8 给人物添加阴影效果，使人物更加立体化，画面更加完整。

9 擦去多余的线条，检查整体效果，将不当的地方再做修改，完善人物细节，最后整理画面。一个可爱的美少女绘制完成了。



在上衣和裙子之间添加阴影，腰带下添加阴影更能区分衣服之间的层次关系，使画面更加立体。



裙子的一角被拉起，使裙子的中间产生折痕，也使画面感更丰富、更有动感。

6.3.5　成年的美少女

成年美少女的身体已经发育完成，头部所占的比例较小且肩部比较宽。成年女性的身高一般用7至8头身来表现，绘制时可将人物的腿绘制得修长一些，使人物看起来成熟、高挑。





成年女性的身材曲线感比较强烈，体态丰满成熟，在漫画中一般描绘御姐型美少女的角色。





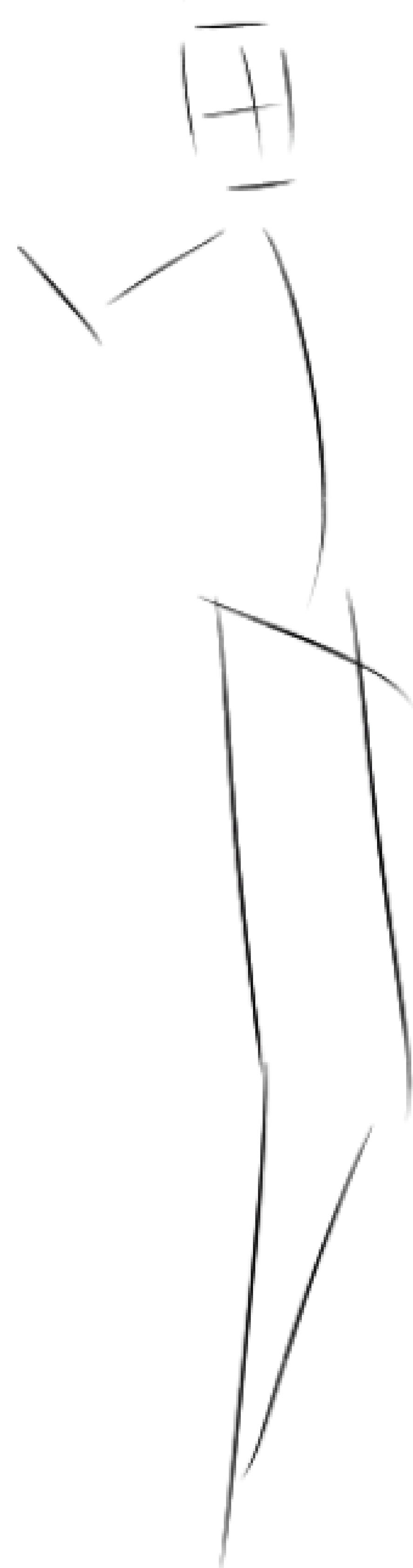


成年女性的身体已经发育完成，所以人物身体的骨骼结构都比较明显，人物的五官棱角比较明显，面部立体感要比青少年强烈一些。

除了躯干的成熟外，人物的四肢肌肉完善，手和脚的关节有了明显的突出，绘制时一定要注意它们的结构表现。

6.3.6 实战——成年的美少女绘制案例

绘制草图



1 利用简单地线条勾勒出人物的大致比例和形态动作，为后续绘制打下基础。



2 绘制人物的身体结构。这是一个身材高挑且身姿丰满的成年女性，约有8个头身。



3 在人体的基础上给人物添加外形样式，线条可以随意一些。



4 进一步细化人物的衣服，根据十字基准线绘制出人物的五官轮廓。



整理画面




5 整理画面，根据草图绘制出人物的线稿，绘制衣服时要根据人体的动态来表现褶皱的动态。




6 使用排线给人物的衣领、袖口、腰带、衣服边、鞋子等着重色，强调一下。




7 使用排线的方式给人物添加阴影，使画面更加完整。

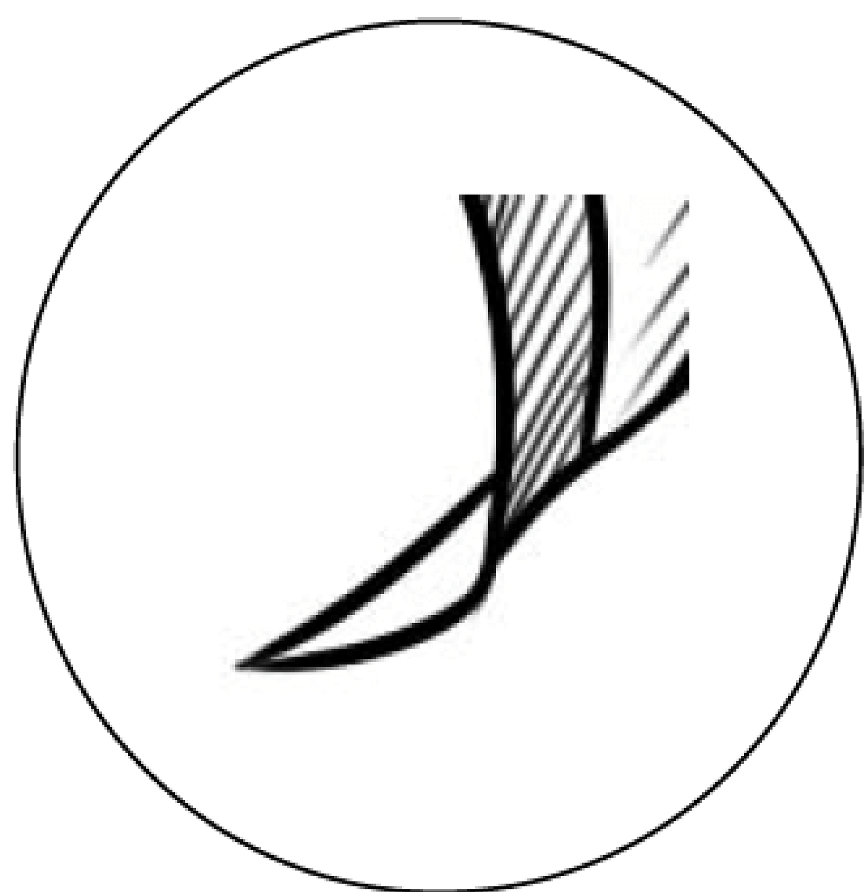



8 整理画面，擦去多余的线条，一个美丽的成年美少女就完成了。

9 这是一个秀丽的美少女，清秀的脸庞、飘扬的长发、身着简单地服饰透出不凡的魅力。



在耳后和脖子后添加阴影，可以突出人物之间的空间关系。



注意衣服转折翻转过来时的绘制。

第7章

创作不同身材的美少女



人都有高矮胖瘦不同的身材标准，本章将通过实例讲解不同的身材，塑造出不一样的美少女形象。

根据美少女的身高可以表现出2头身的Q版身材、5头身的儿童身材、6头身的少女身材、7头身的青年身材、8头身的模特身材。根据不同体型可以表现出清瘦柔弱的美少女、身材均匀的美少女、丰满性感的美少女、身材高挑的少女、身材轻巧的美少女。

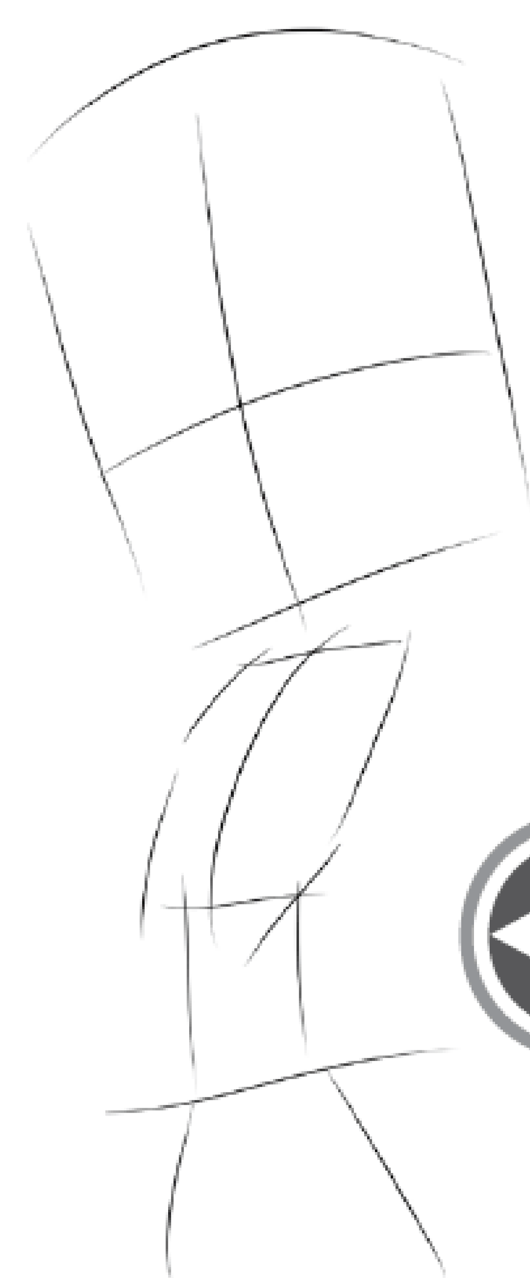
7.1 不同头身的美少女绘制案例

在漫画中，除了人物的头部能够提升人物的辨识度之外，人物的头身比也是区分人物年龄、身份的关键。通过前面已经学习的知识，开始进行不同头身比美少女的绘制。

7.1.1 实战——2头身的Q版身材

在漫画中，2至4头身都属于Q版人物的身材比例，下面开始进行常见的2头身美少女绘制。

绘制草图



1 绘制之前，首先用线条勾勒出人物的大致姿势，这是为了给后面人体的绘制做铺垫。



2 绘制出人物的身体，注意2头身的人物身体只占整个人物的1/2，身材娇小可爱。





3 在上一步的基础上勾勒出人物的外形样式，因为头部是整个人物的关键部位，绘制时造型可以夸张一些。

4 进一步刻画草图，细化头发的层次感，根据十字基准线绘制出五官样式，细化衣服的层次和装饰样式。

整理画面



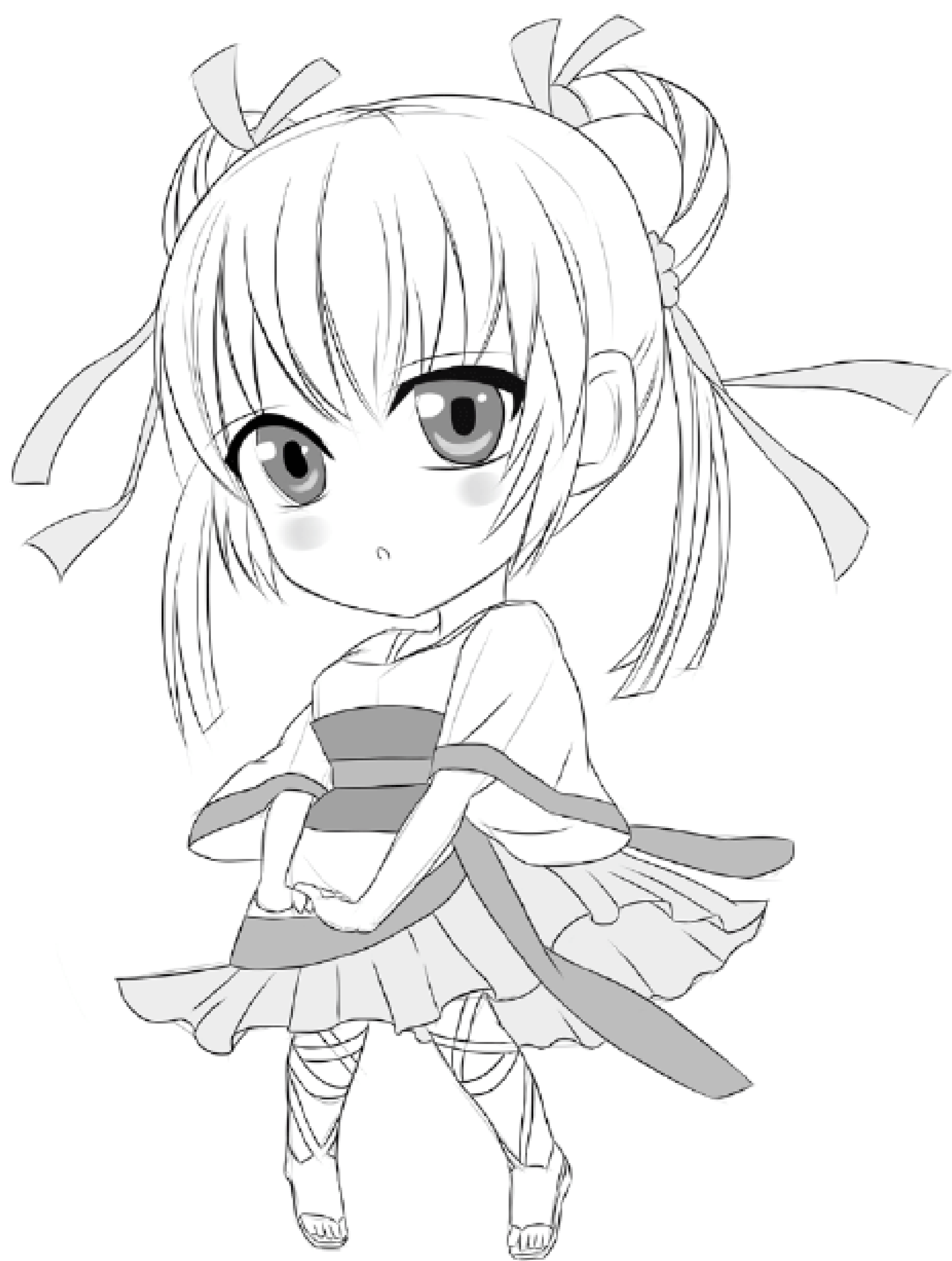


5 用流畅的线条勾勒出人物的头发和面部，注意眼睛是整张脸的亮点，可以将眼睛绘制得大一些。



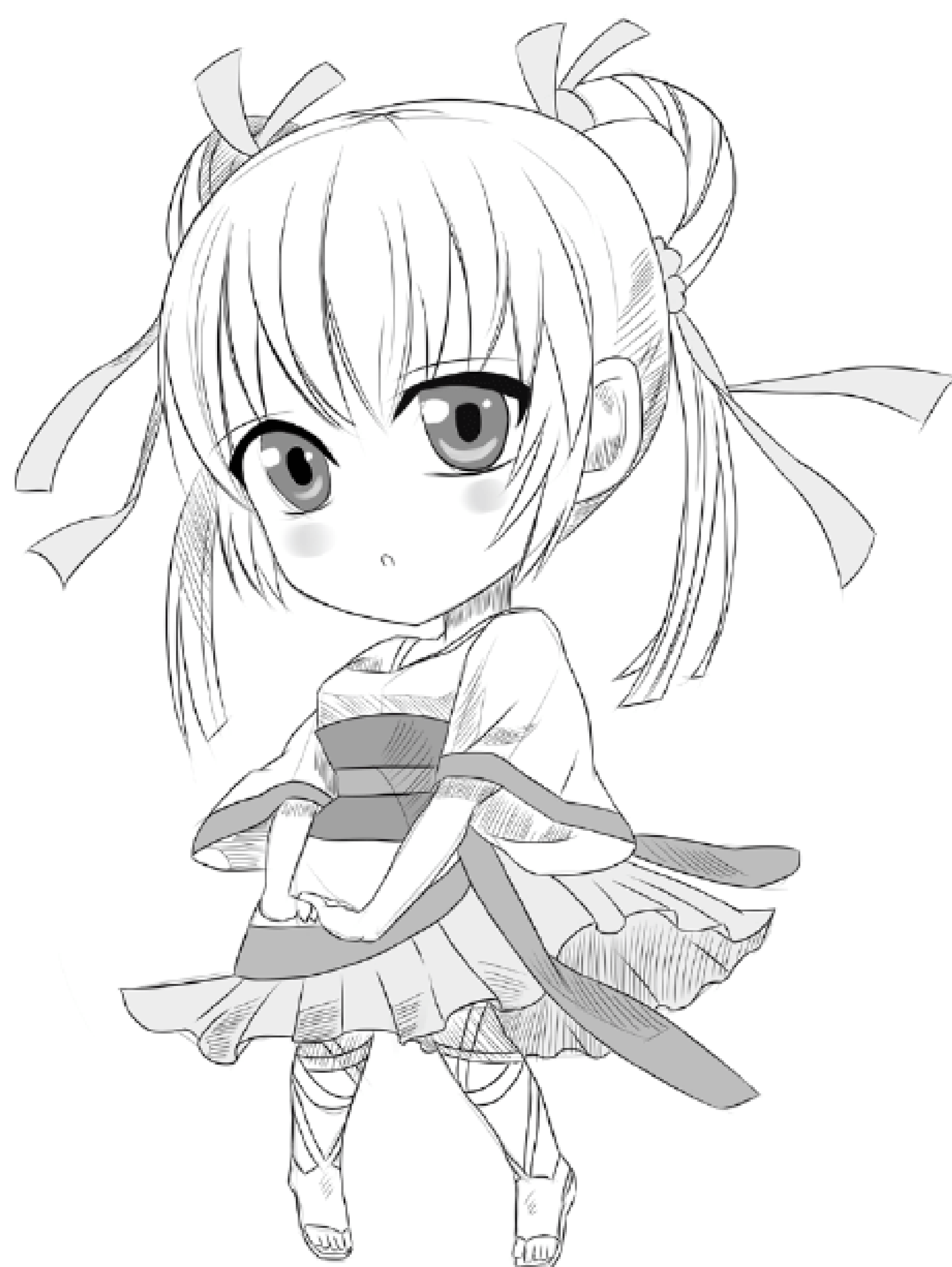
6 继续绘制出人物的身体，贴身的短装使人物看起来既小巧又能体现出苗条的身姿。





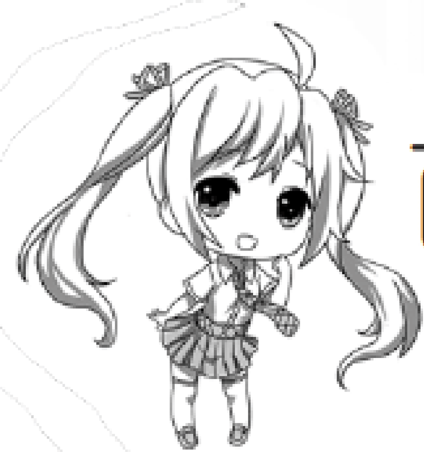


7 分别给人物的发带、腰带、袖口和裙子添上一层固有色，让画面更具特色。



8 用排线给人物添加阴影效果，主要绘制出投影部分，增强人物的层次感。



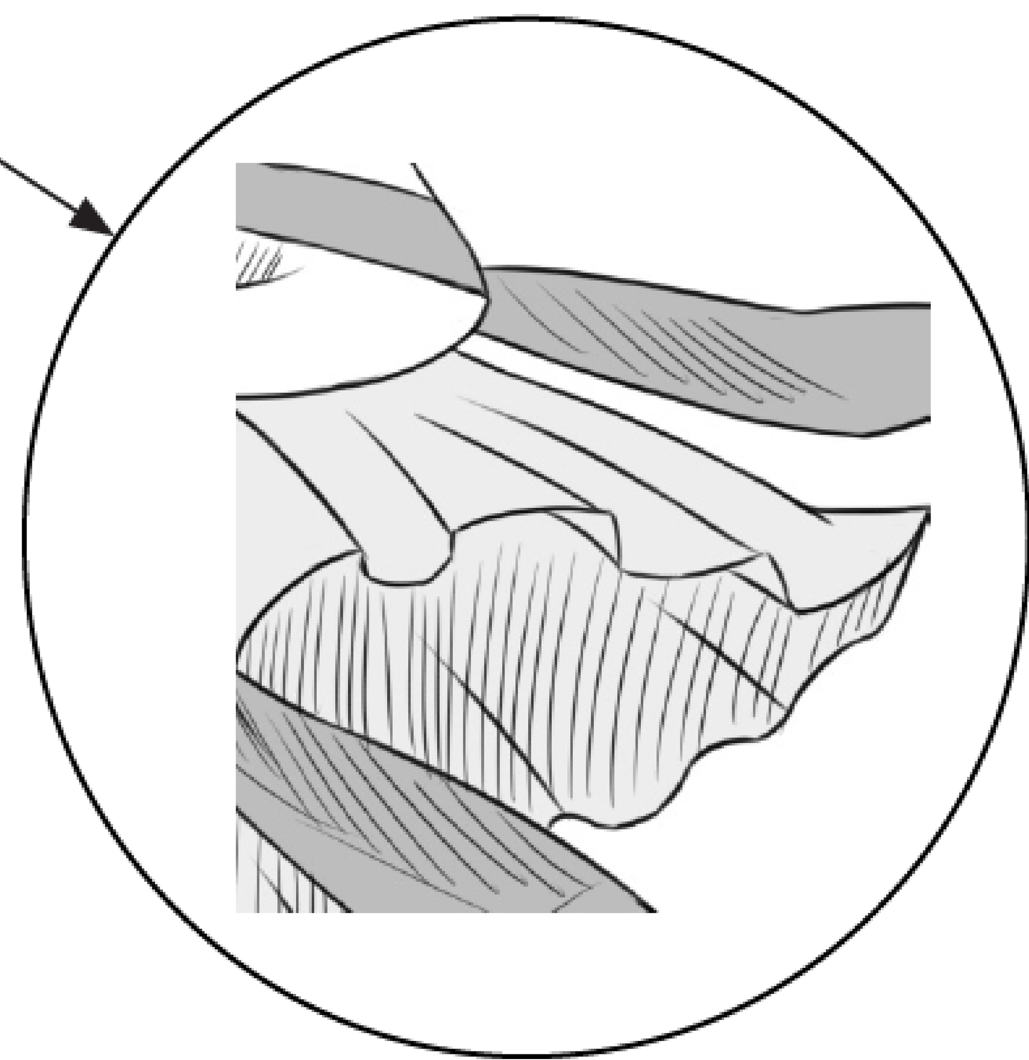


9 整理画面，擦去多余的线条，一个可爱的2头身Q版美少女绘制完成。水汪汪的大眼睛，双手交叉在前，显得非常可爱。





在Q版人物中，眼睛是关键，一双漂亮又水灵的眼睛可以增强人物的可爱程度，所以绘制时要尽量美化眼睛。



注意裙摆飘起来时所形成的层次关系，以及其中的线条穿插。



7.1.2　实战——5头身的儿童身材

5头身比较适用于儿童的身材，这时期的儿童身体结构还不明显，四肢比较圆润。

绘制草图



1 用线条勾勒出人物的大致姿势，这是一个侧身的姿势，双手叉腰，双腿站立。



2 在上一步的基础上勾勒出人物的身体结构，注意两脚一前一后所形成的透视关系。





3 根据人体勾勒出人物的大致外形，为了体现出女孩的天真烂漫，女孩的腰带系成一个大蝴蝶结，显得非常可爱。

4 继续刻画女孩的头发、五官和衣服，使人物的头发层次感和衣服的褶皱感更加明显、立体。

整理画面





5 整理画面，根据草图绘制出人物的头部，注意头是歪着的，眼睛有一大一小的透视变化。



6 继续绘制出人物的上半身线稿。注意衣服上的衣纹和褶皱的穿插关系。



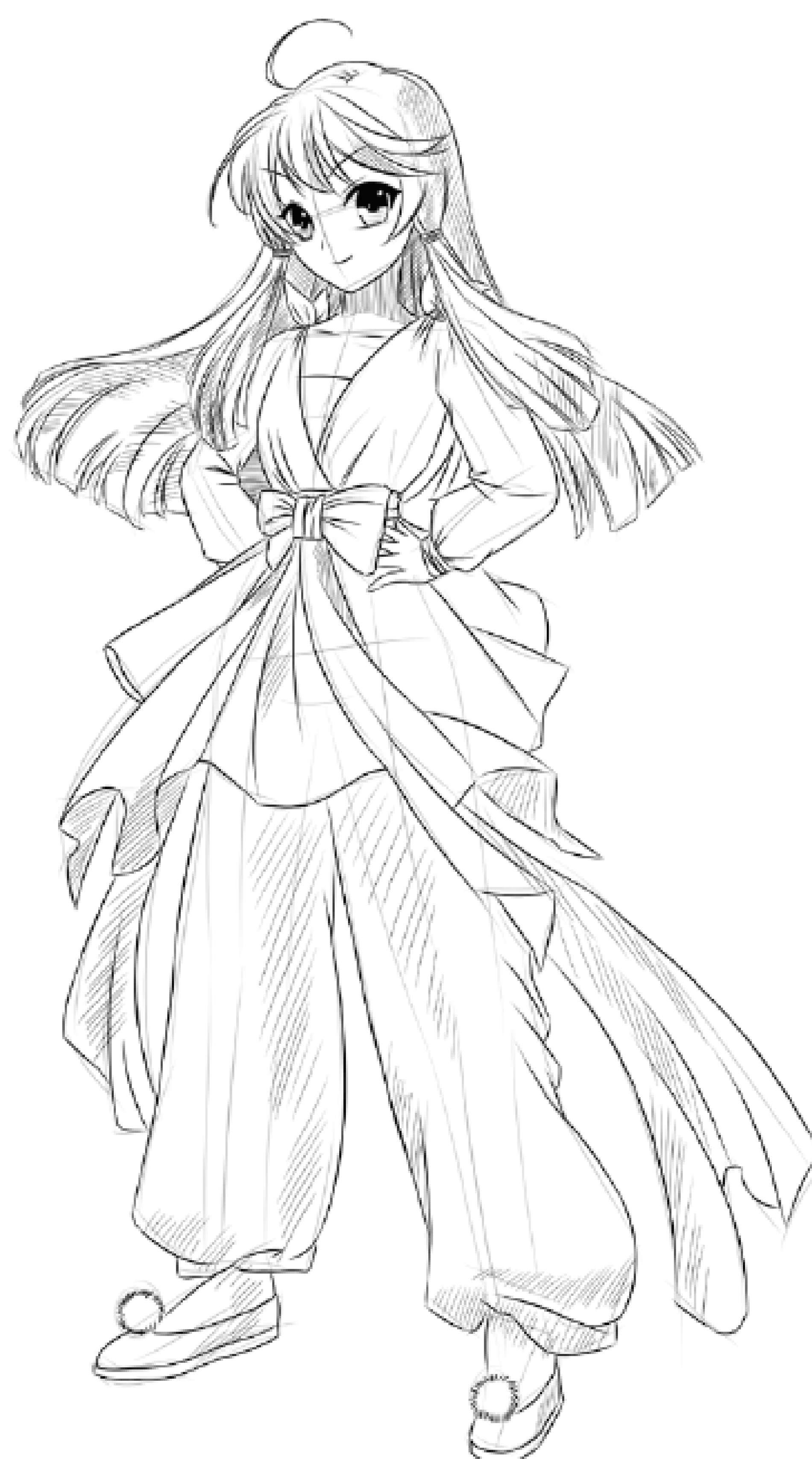




7 绘制出人物的腰带和裤子的线稿，绘制飘起来的衣摆时注意线条不能太僵硬，要绘制出起伏不定的感觉，这样才能使衣摆看着自然。



8 给人物添加阴影效果，使人物更加立体化。注意要根据每处的褶皱绘制出衣服的阴影。

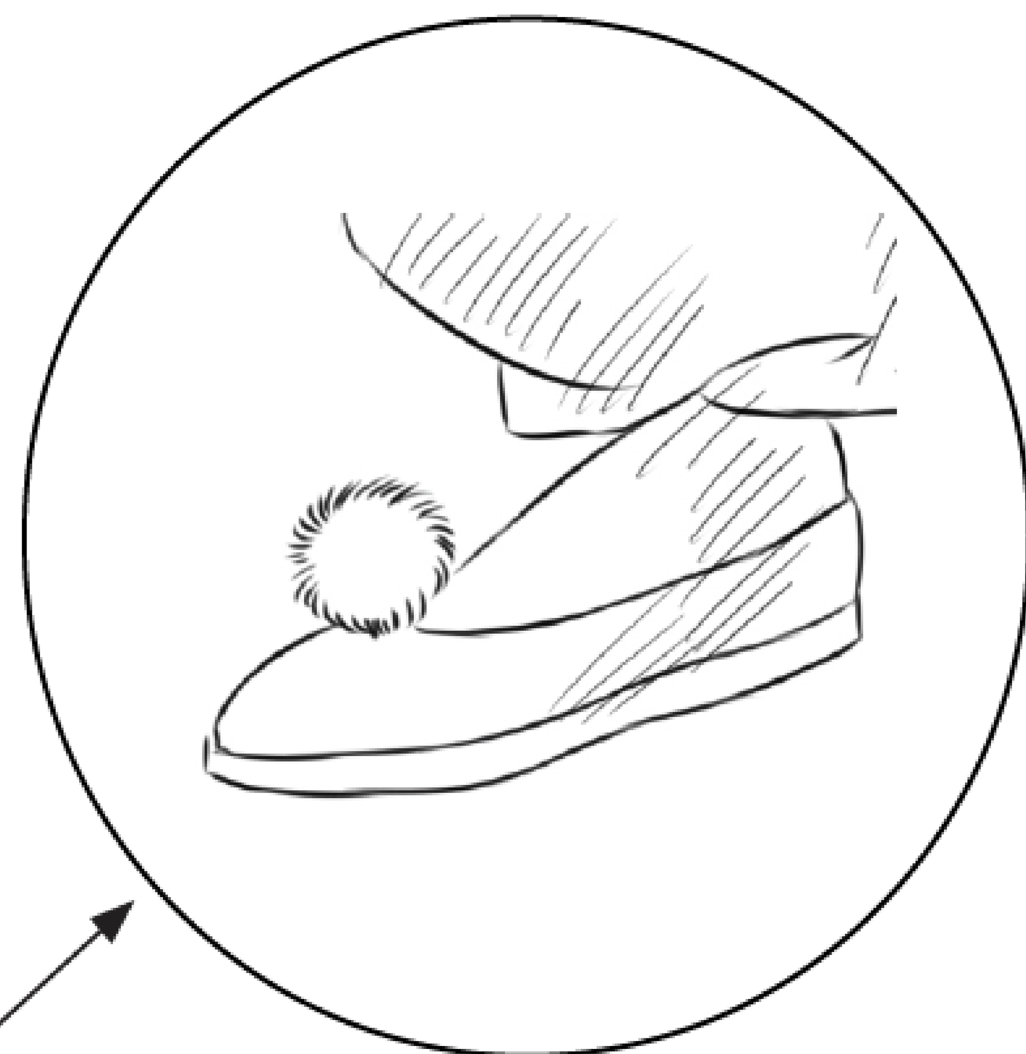




9 擦除多余的线条，检查整体效果，将不当的地方再做修改，完善人物细节部分，最后整理画面，一个可爱的小女孩绘制完成。



这是一个侧面的头部，眼睛会因为透视关系形成一大一小的感觉。



在鞋子上绘制一个毛球，要符合孩童期女孩子的装扮。

7.1.3 实战——6头身的少女身材

在漫画中，标准的6头身身材可以体现出少女还不是太成熟的身体结构。

绘制草图



1 用线条勾勒出人物的大致姿势，人物双臂张开，双腿呈内八字状。



2 在上一步的基础上绘制出人物的身材结构，人物略微有些侧肩，右肩膀微微向上抬。



3 根据人物的身体勾勒出大致的外形样式，女孩扎着两个包包头，身着小短裙。



4 进一步细化人物的头发和衣服的褶皱，绘制出人物的五官，草图基本上就完成了。



整理画面





5 整理画面，绘制出人物头部和上半身，注意女孩子的五官和手指的绘制要仔细。

6 继续绘制人物下半身的线稿，与上半身相比，下半身相对来说比较简单，长线条较多。





7 如果感觉人物比较单调，可以在人物的服饰中添加一些装饰的图案，让服饰更加精美。

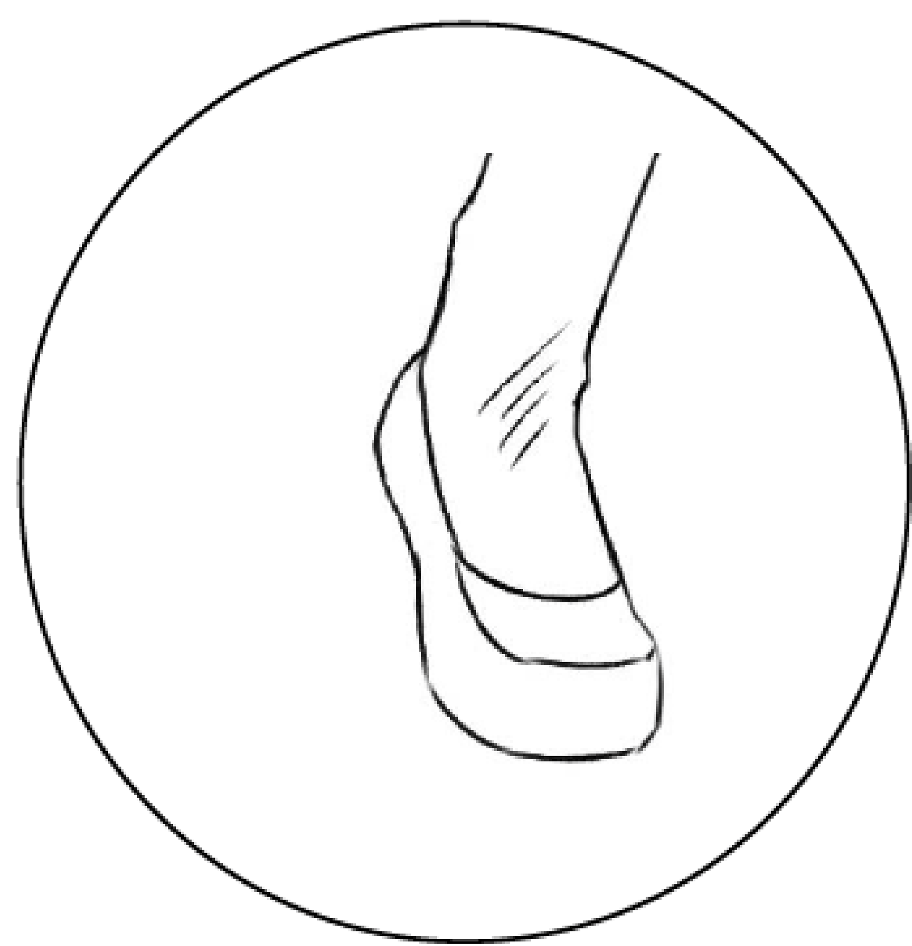
8 添加阴影效果，阴影主要体现在裙子的内侧。注意绘制阴影时要符合科学规律。

9 除去多余的线条，最终效果图完成。这是一个阳光可爱的少女，两个包包头上留着一对简单地小辫子，干净而纯真的笑容，身着简单地服饰，6头身的身材比例使少女看起来既平凡又青春可爱。





在头部两侧盘两个发包，形成包包头或者丸子头。它是古时未成年的小姑娘常用的发饰。



因为近大远小的透视关系，右脚要比左脚大一些。



7.1.4 实战——7头身的青年身材

7头身的身材比较适用于青年期的美少女，在这个时期美少女的身体基本上发育完成。

绘制草图



1 用线条勾勒出人物的大致姿势，这里的人物是侧着身子的，一条腿微微抬起。



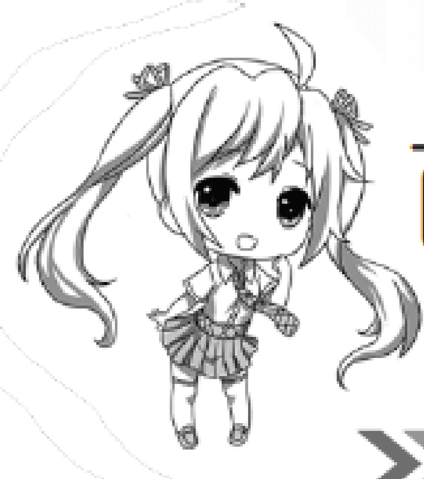
2 在上一步的基础上绘制出人物的身体结构，注意人物的身材比例和胸部位置要正确。





3 根据人体绘制出人物的头发、衣服和鞋子。注意只需要勾勒大致的轮廓，以便后续细化时有发挥的空间。

4 继续刻画草图，将人物的五官绘制出来，细化头发的层次和衣服的褶皱感，使人物看起来更加丰富立体。



整理画面





5 整理画面，用干净流畅的线条勾勒出人物的头发、面部和上半身，注意胸部以下的褶皱要表现得合理。

6 继续描绘出人物下半身的线稿，下半身主要是衣摆、裤子和鞋子，直线条比较多。





7 用排线对人物的衣领边、腰带以及鞋子着重色，装饰一下。

8 绘制阴影效果，注意阴影的方向和位置要正确。

9 擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个拥有7头身比例的青年美少女，冷漠的表情、束起的长发、简单地装扮，一看就像一个侠女。



青年时期的美少女已经发育完全，胸部特征比较明显。



注意衣摆飘飞起来时的线条以及阴影的绘制。

7.1.5 实战——8头身的模特身材

在漫画中，8头身的美少女并不常见，比较适用于模特这类角色。

绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物的大致形态。这里人物的腿看起来比较修长。



2 根据上一步的线稿绘制出人物的身体结构，以方便后续人物衣物的添加。



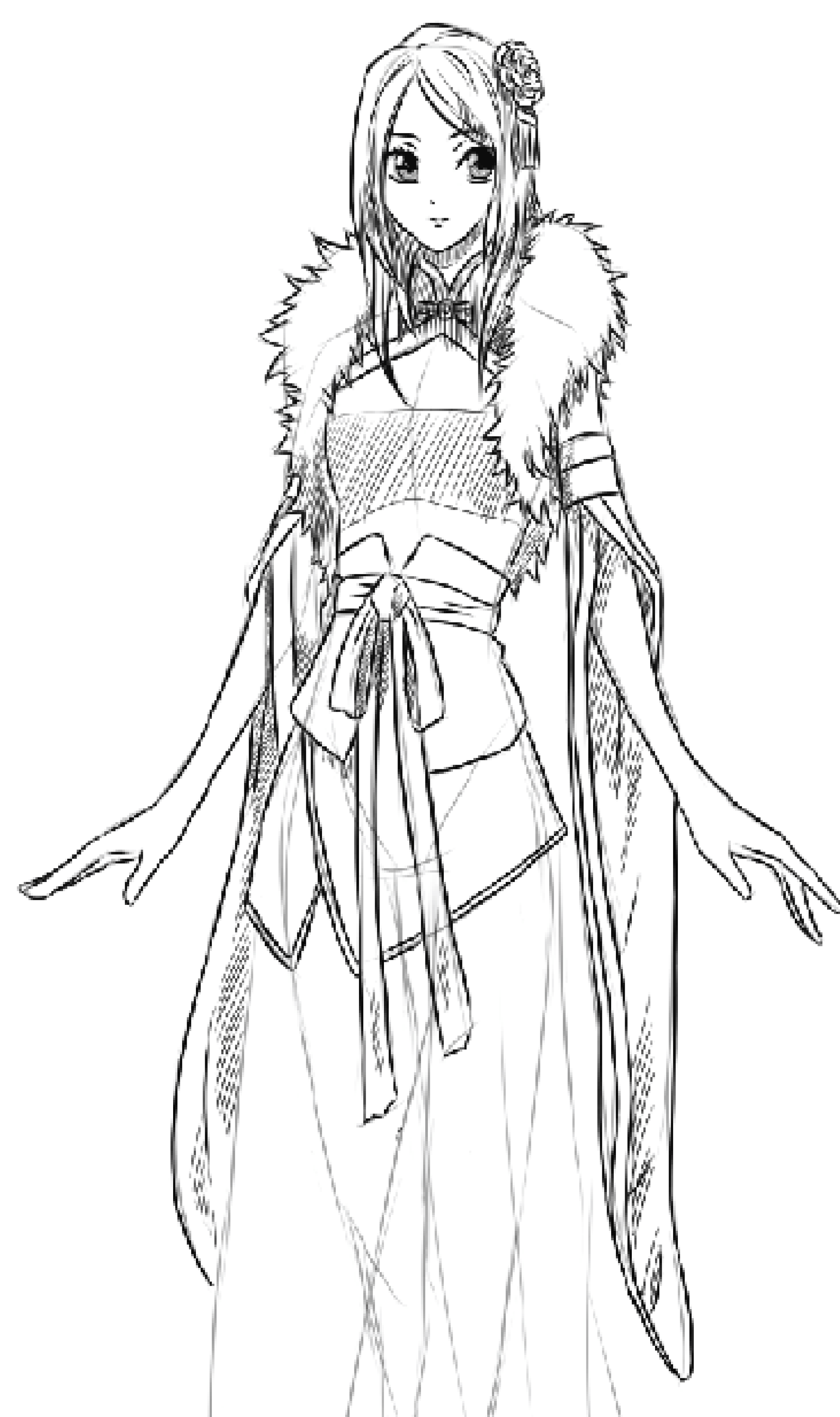


3 用线条简单地勾勒出人物的大致外形，贴身的服饰体现出女性凹凸有致的身材。

4 在上一步的基础上继续刻画人物，细化出头发的层次感，绘制出衣服的纹理和褶皱感。

整理画面





5 根据草图绘制出人物的头发、面部和上半身，注意人物五官绘制要精细。

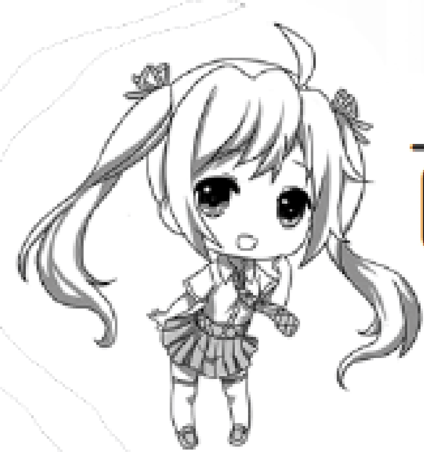
6 给人物添加阴影，增强画面的层次感，使人物更加立体。





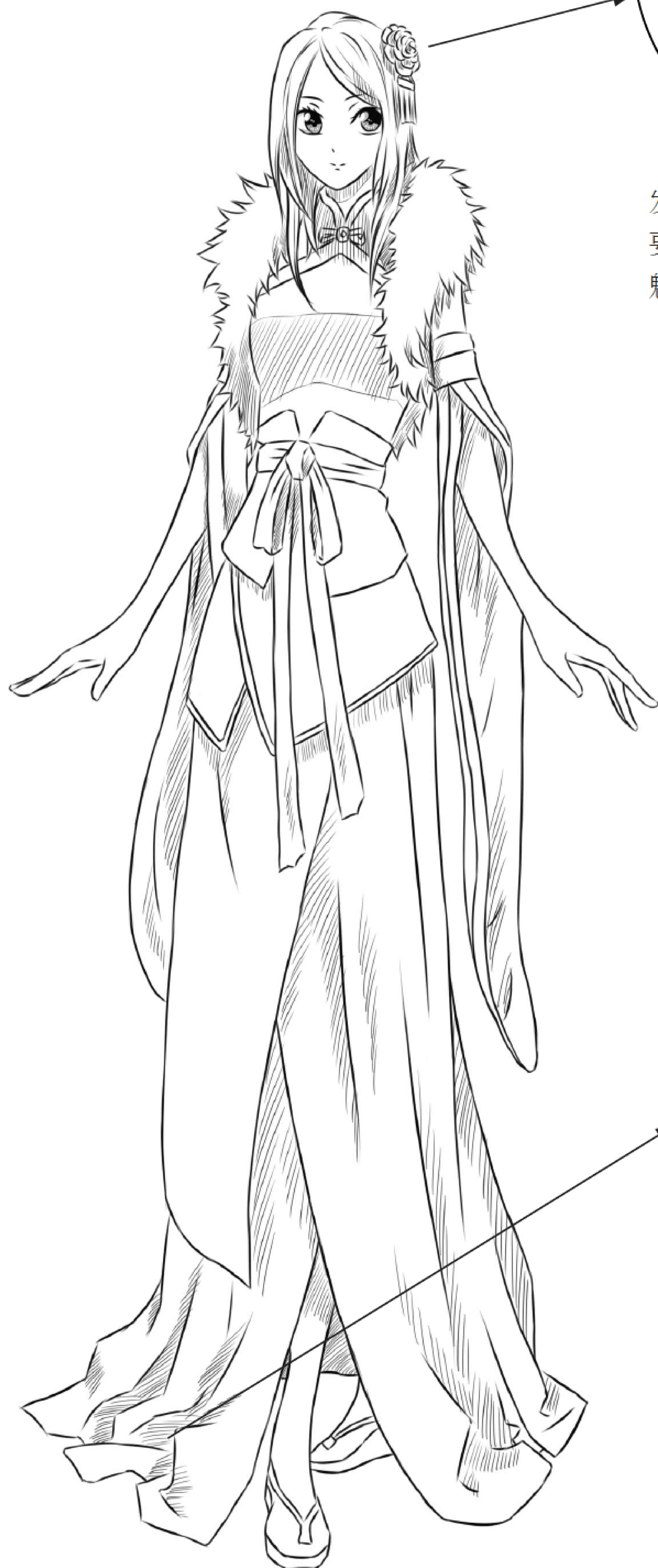
7 继续勾勒出人物下半身和脚，注意绘制裙摆时线条要流畅。

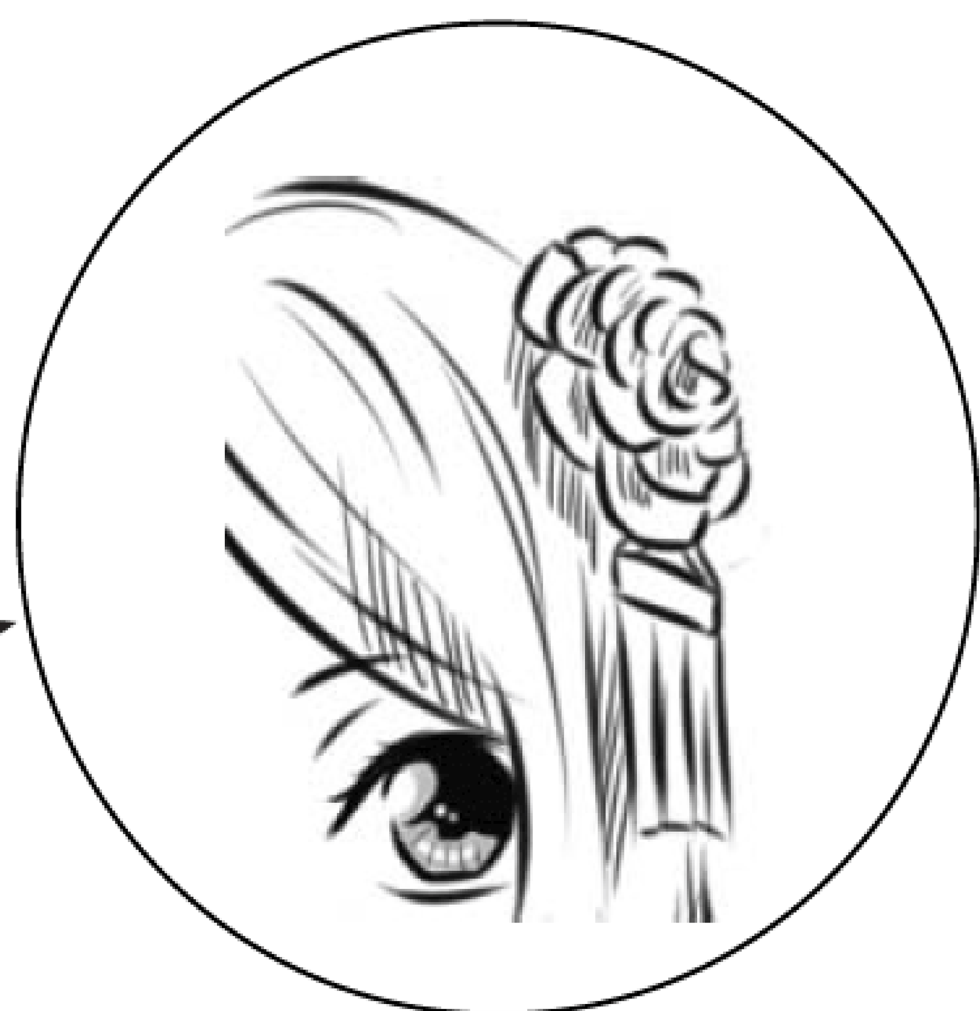
8 根据线稿绘制出阴影效果，阴影主要体现在衣服的褶皱位置。



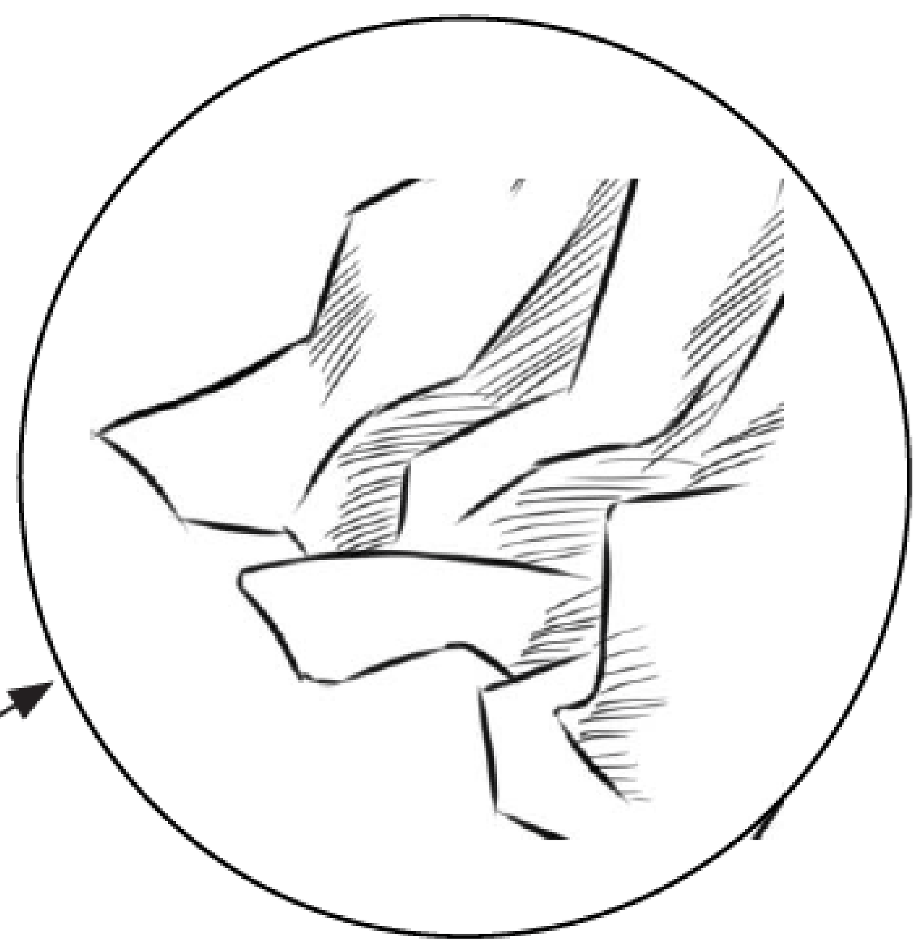
9

擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个身着时尚长裙，有着魔鬼般身材的美少女，戴着简单的发饰，使美少女看起来更有魅力。





发饰是古时美少女装扮自己的重要工具之一，它能提升一个人的魅力。



因为裙摆过长，都堆积在脚边，形成的褶皱会比较多。

7.2　不同体型的美少女绘制案例

在漫画中，不一样的体型可以塑造出不同身份的人物，也可以利用体型提高角色的辨识度。美少女主要的体型可以分为瘦弱型、匀称型、丰满型、高挑型、小巧型，下面来看看如何绘制这5种体型。

7.2.1　实战——清瘦柔弱的美少女

清瘦的美少女总会给人以柔弱、需要保护的感觉，柔弱不一定要瘦骨嶙峋，那样看起来就不美观了。下面就来看看如何绘制清瘦的美少女。

绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物的姿势，注意人物的身高比例用线条大致地表现出来。



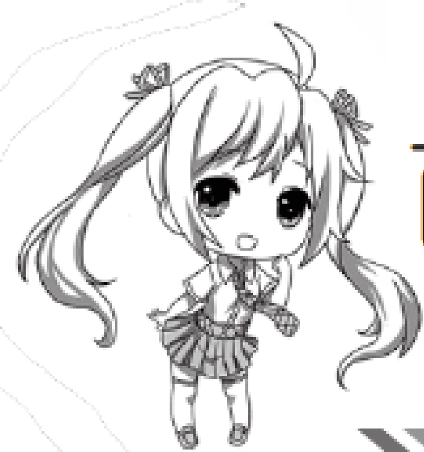
2 根据线稿绘制出人物瘦弱的躯体，瘦弱的主要特征在于人物的锁骨、胸部、腰部、四肢这些部位。



3 根据人物的躯体大致地勾勒出人物的外形样式，一头长发，身着简单地衣裙和布鞋。



4 进一步刻画草图，根据十字基准线绘制出五官，细化衣服的褶皱，使裙子的质感给人以柔软的感觉。



整理画面



5 根据草图绘制出人物的线稿。注意头发的绘制线条要流畅，要将它飘逸的感觉表现出来。



6 根据线稿为人物的衣裙、裤子、鞋子等添上一层灰色做固有色，让画面更具特色。

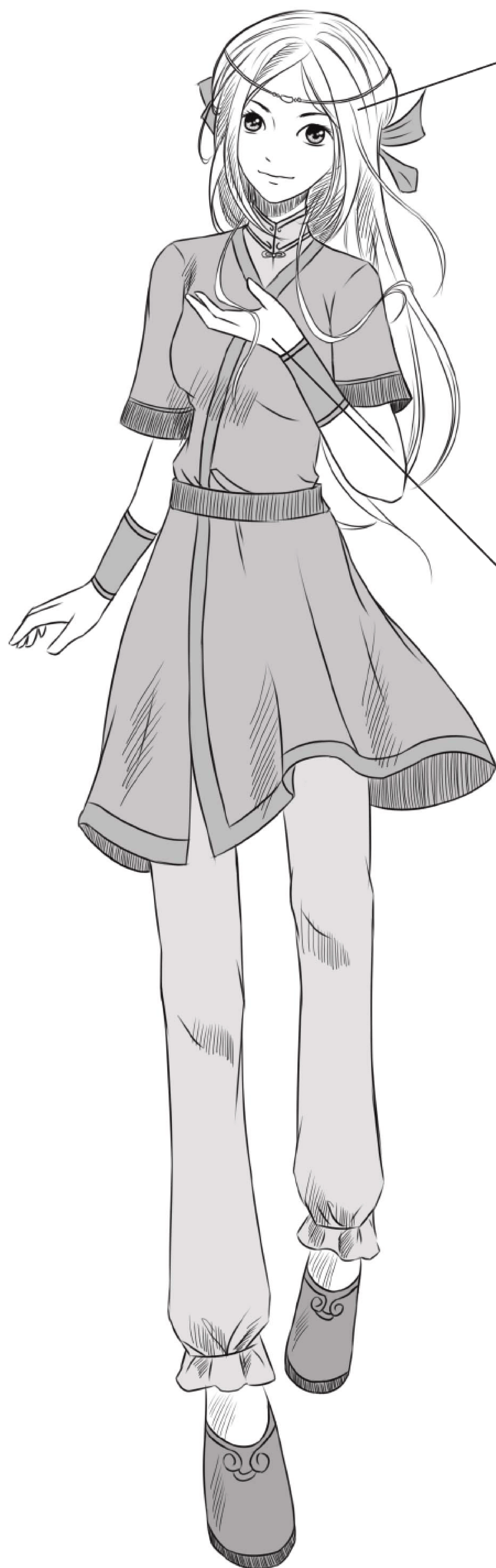


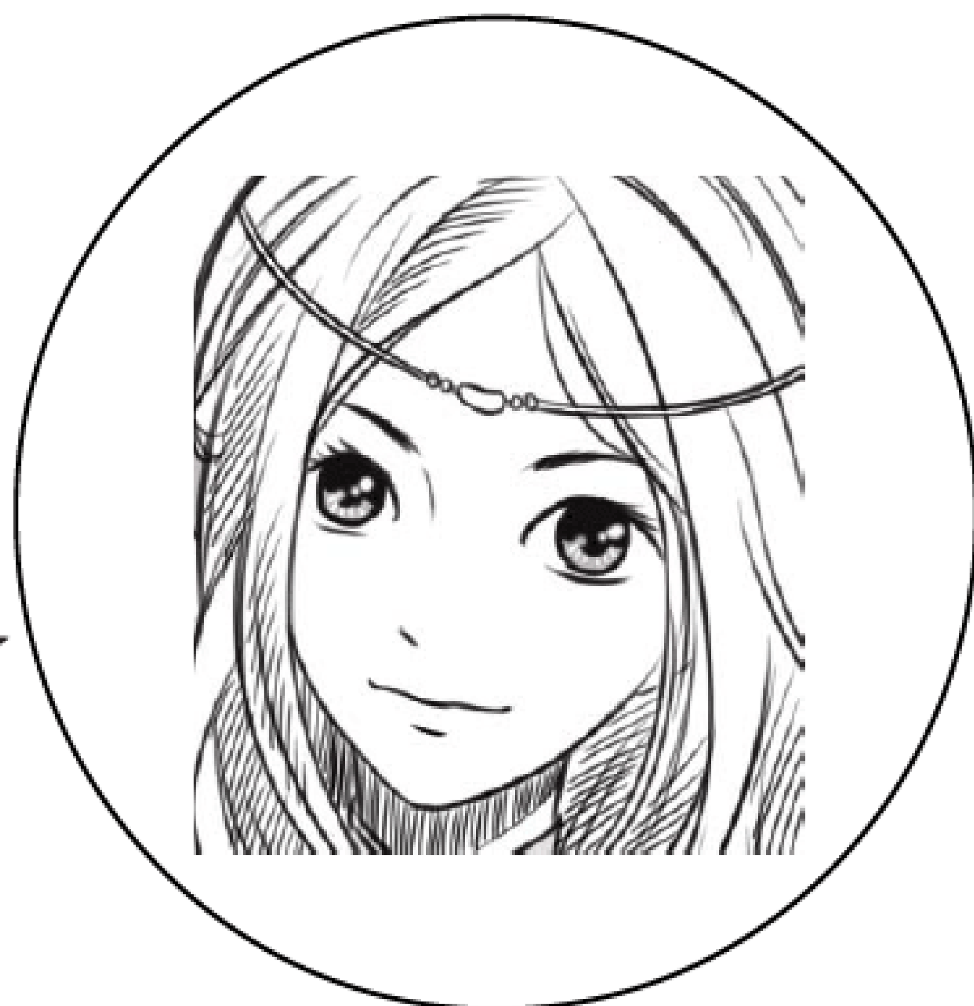
7 用排线为人物的袖子边缘、腰带着重色做装饰。



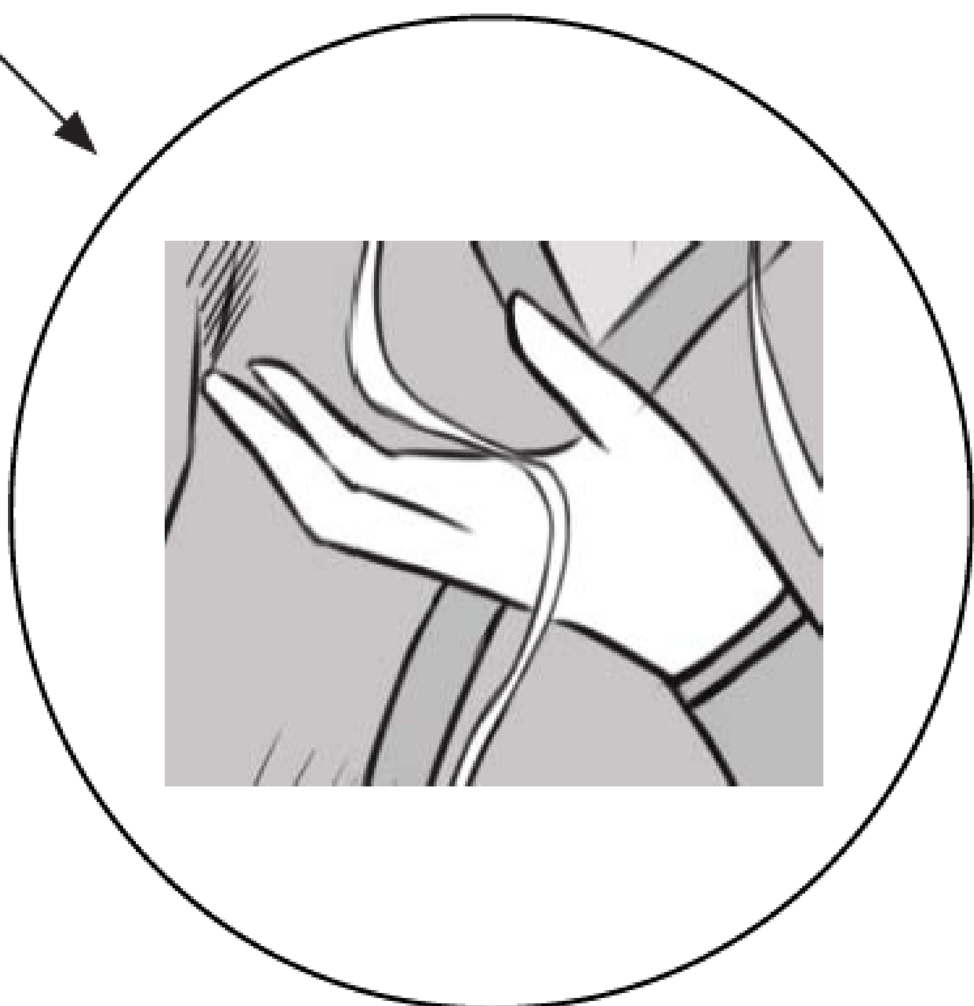
8 添加阴影效果，增强人物的立体感和层次感。

9 擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个身着简单衣裙的美少女，因为瘦弱的身躯使裙子的立体感并不强烈，也使人物的四肢看起来更加修长，没有什么肌肉感。





注意人物五官的绘制要精细美观，它是人物的一大亮点。



左手抬起挑起一缕发丝，显得俏皮可爱。

7.2.2 实战——身材均匀的美少女

身材均匀的美少女各部位的脂肪分布得恰如其分，没有什么多余的赘肉。

绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物的大致姿势。这是一个人物向后挑起的姿势。



2 根据线条勾勒出人物的身体结构，人物约为7头身，身材匀称，是标准的少女身材。



3 根据人体大致地勾勒出人物的外形样式，长发飘扬、衣袍翻飞，非常的帅气。



4 继续刻画人物的头发、衣服和鞋子，使人物的头发更加丰富有层次感，添加褶皱后的衣服看起来立体感更加强烈。



整理画面





5 整理线稿，根据草图描绘出人物的线稿，注意线条要干净流畅。

6 如果觉得画面很空，没有出彩点，可以为衣服添加一些图案做装饰。





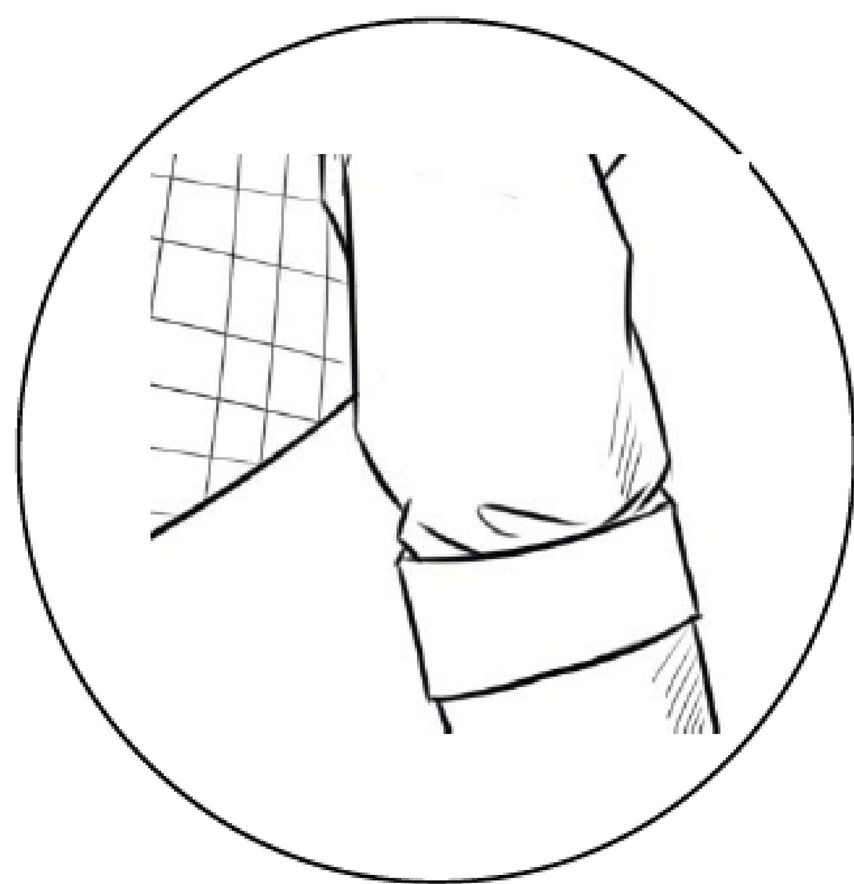
7 给人物添加阴影效果，让画面更具立体感和层次感。

8 擦去多余的线条，一个向后跃起的美少女就呈现在画面上了。

9 修饰不当的地方，最终效果图完成。身材匀称的美少女身材在漫画中比较常见，少女单膝抬起跃于空中，长发与衣袍随风飘起显得非常的帅气。



女子用发冠将头发束起，显得女子更具有英气。



膝盖部位是关节的转折部分，所以褶皱较多。

7.2.3　实战——丰满性感的美少女

丰满的美少女总会给人以性感的感觉，凹凸有致的身材使女性的曲线感更加强烈。

绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物一手抵在腰部，一手放在胸前的姿势，绘制时线条要简单、大胆，因为后续改动较多。



2 勾勒出人物的身体结构，丰满的身材主要表现在人物的胸部和臀部，但人物的四肢也会比较圆润有肌肉。



3 根据人体绘制出人物的外形，长发挽起一个发髻、丝绸的服饰使人物的特征更加明显。



4 进一步刻画草图，根据十字基准线绘制出五官，细化头发的层次感给衣服添加纹理和褶皱感。

整理画面





5 用干净流畅的线条绘制出人物的头发、五官和衣服，注意线条的粗细变化。

6 根据每缕头发的形态和衣服的褶皱绘制出阴影效果，使人物的立体感和画面感更强。





7 继续绘制出人物的长裙和鞋子，丝绸质的服饰随人物动态所形成的褶皱一般比较圆滑。

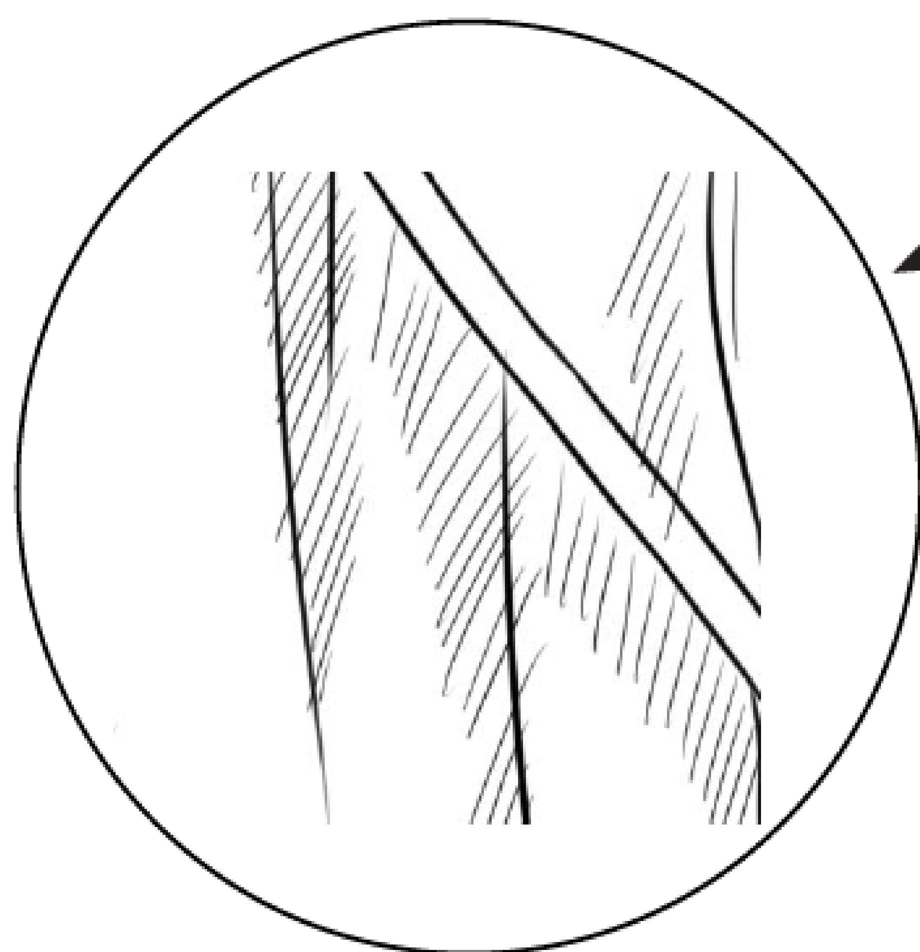
8 绘制阴影，根据裙摆的褶皱绘制出不同形态的阴影效果，注意要跟上半身的阴影效果一致。



9 擦去多余的线条，最终效果图完成。这里是一个性感的御姐型美少女，贴身的服饰将人物凹凸有致的身材表现得淋漓尽致。



丰满的美少女的胸部比较发达，这更是丰满的美少女的一个标志。



丝绸的感觉比较滑，服饰的褶皱会随着身体的结构走。

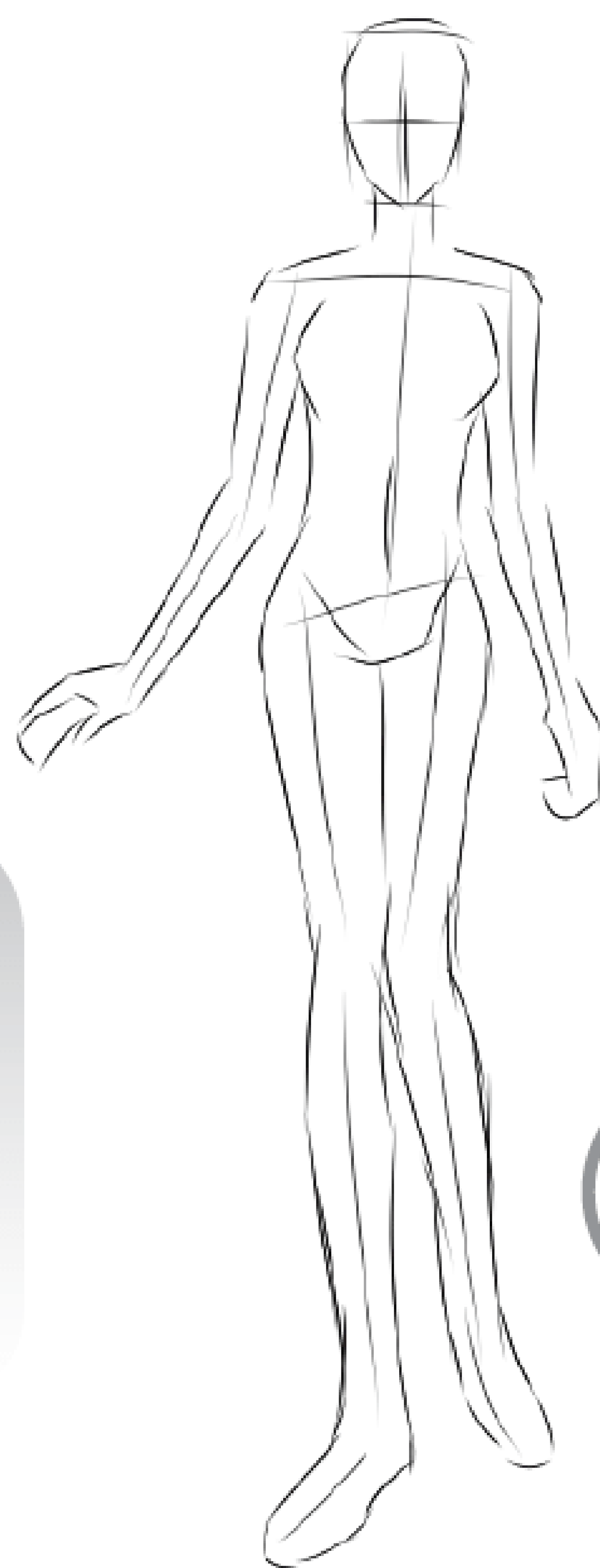
7.2.4 实战——身材高挑的美少女

高挑的美少女与正常的美少女相比，她的双臂和双腿更显得修长一些，身高在7至8头身左右。

绘制草图



1 用线条勾勒出人物的大致姿势，这里是一个走路的姿势，双脚一前一后。



2 根据人物的动态线勾勒出人物的身体结构，这里可以随意些，后续还需改动。



3 根据人物的躯体绘制出大致地外形样式，这里的设计是简单地短裙和长靴。

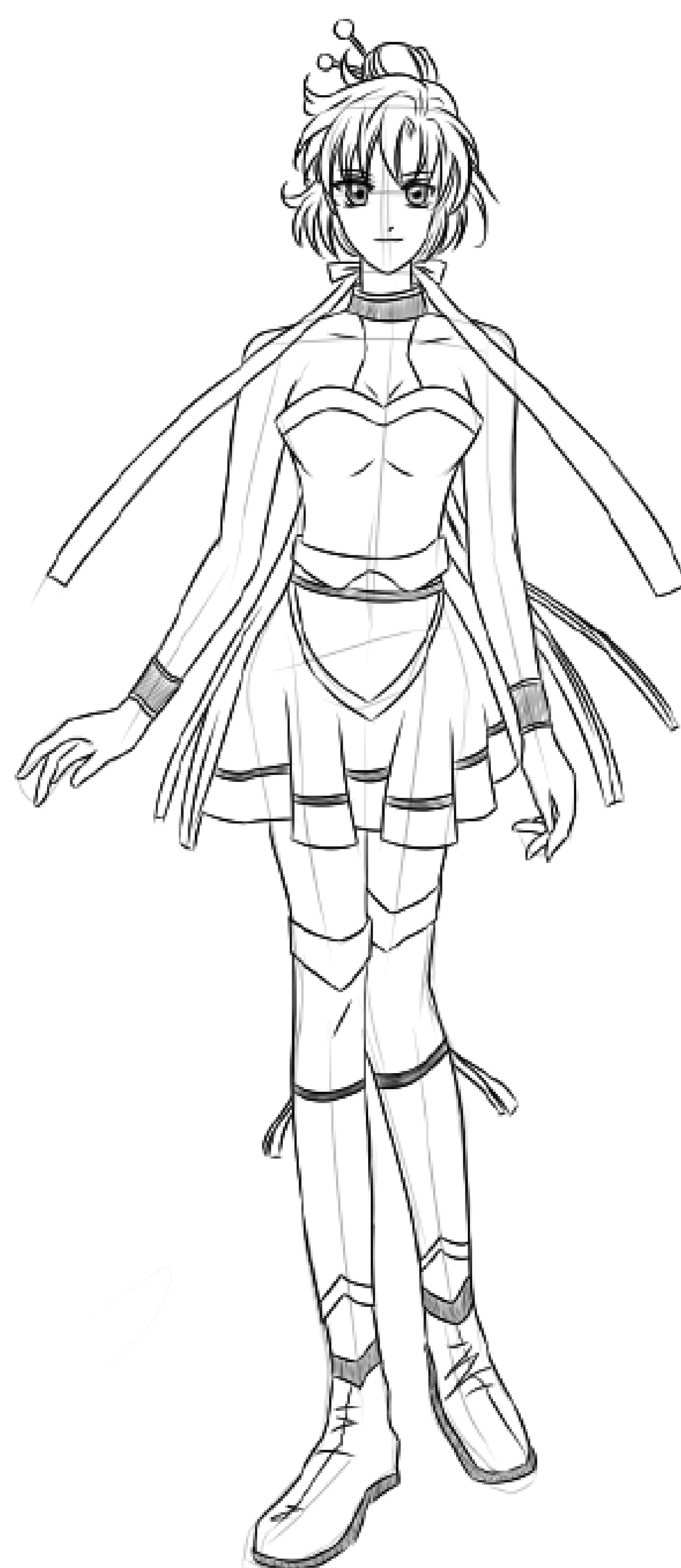


4 进一步刻画人物，绘制出头发和五官，绘制出衣服的纹理和配饰，使衣服看起来更加精致有型。

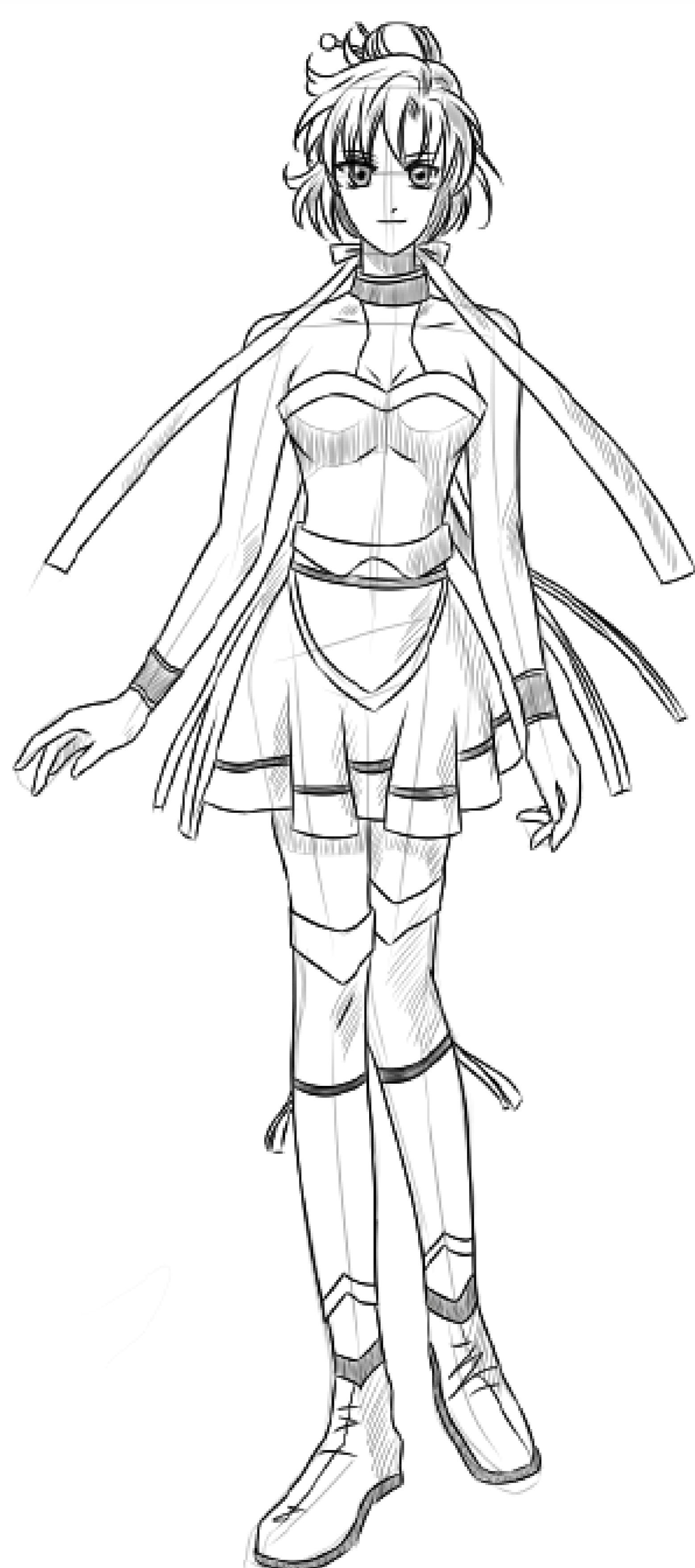
整理画面



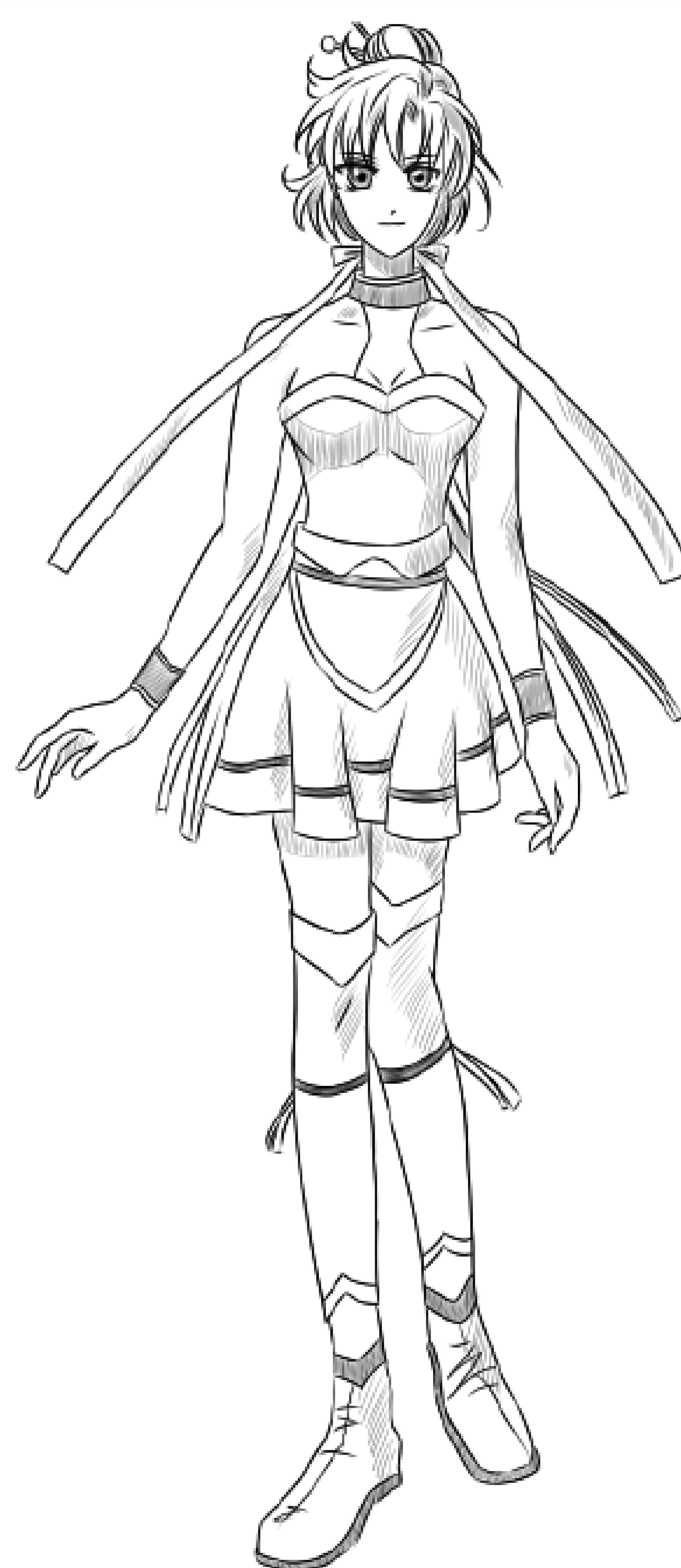
5 根据草图绘制出人物线稿，线条要干净流畅。



6 用排线给人物服饰的细节着重色做装饰。

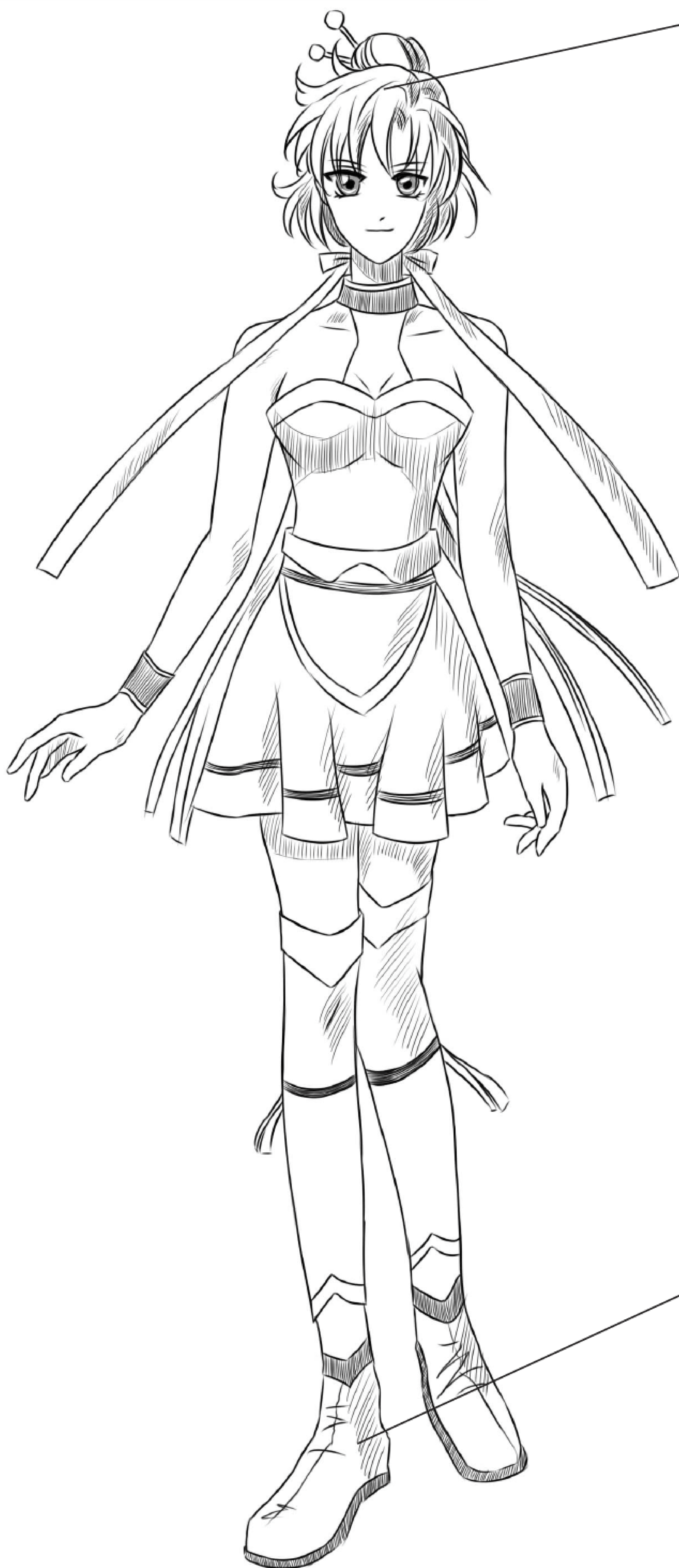


7 绘制阴影效果，注意要根据人物躯体的结构和衣服褶皱来添加阴影。



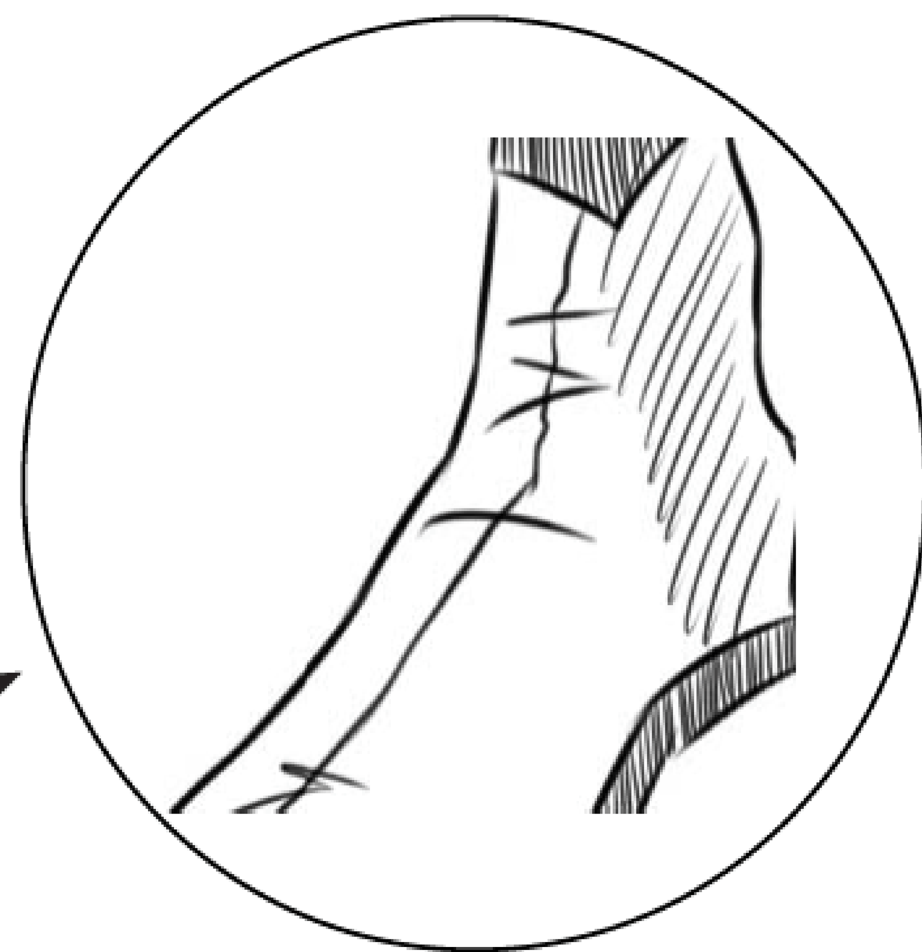
8 擦去多余的线条，整理完整的人物图片，一个身材高挑的美少女就出现了。

9 检查细节，做最后的修饰，最终效果图完成。这是一个有着7头身的美少女，双臂和下身比较修长，所以显得人物高挑。





注意绘制头发时从发旋的位置开始分组绘制头发。



鞋子随着脚部结构会有褶皱生成。



7.2.5　实战——身轻如燕的美少女

身轻如燕表示人物比较好动，身材小巧，在古时这种女孩子都是会功夫的。

绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物的大致姿势，这是一个一手叉腰的动作。



2 根据线条勾勒出人物的身体结构，人物的身材略显清瘦。





3 根据人体大致地勾勒出人物的外形样式，人物的两条马尾比较夸张。

4 继续刻画人物的头发、衣服和鞋子，根据十字基准线绘制出五官。

整理画面





5 整理线稿，根据草图描绘出人物的线稿，注意线条要干净流畅。

6 绘制出人物的五官，绘画时要注意眼睛的神态变化。





7 给人物的服饰上添加一层固有色，用以区分衣服之间的层次关系。

8 使用排线的方式给人物添加阴影效果，使人物更加立体。





这里是一个仰视的透视关系，绘制时要注意脸型五官的变化。



注意手部的绘制，五指弯曲时的透视变化。

9 整理画面，擦去多余的线条，最终效果完成。一身干练的劲装装扮，显得女子会经常做些类似轻功的动作，像一个夜间的游侠。

第8章

动作绘制技法



漫画中的人物都是动态的，这样才能表现人物的行动和体型，表现整个故事的过程。

本章就从静态人物的姿势、动态人物姿势和一些特殊的动作来介绍绘画古风美少女动作的基本技法。希望读者能够好好掌握。

8.1 静态的基本姿势

在表现人物动作时，静态的姿势要比动态姿势更容易掌握，一般的静态动作有站、坐、跪、蹲等，下面将介绍这些静态姿势的绘制技法。

8.1.1 实战——站姿

站姿的动作，人物身体动作幅度不大，下面来看看站姿的绘制方法。

绘制草图





1 用线条勾勒出人物站立的大致姿态，侧头、叉腰让人物形象更加生动。



2 根据大致的动态线绘制人体结构图，要注意侧身时肩膀的透视变化。









3　根据人体结构图给人物添加头发和衣物，可以简略的勾勒大致形态，以便后续的添加和修改。



4　继续刻画人物草图，添加衣服的细节使衣服的整体效果更强，更加立体。勾出五官的位置。



整理画面





5 根据草图整理画面，绘制人物的上半身，注意线条要干净简练，流畅有变化。

6 继续上一步，绘制出人物的下半身，注意衣服、裤子和鞋子之间的线条穿插要到位。





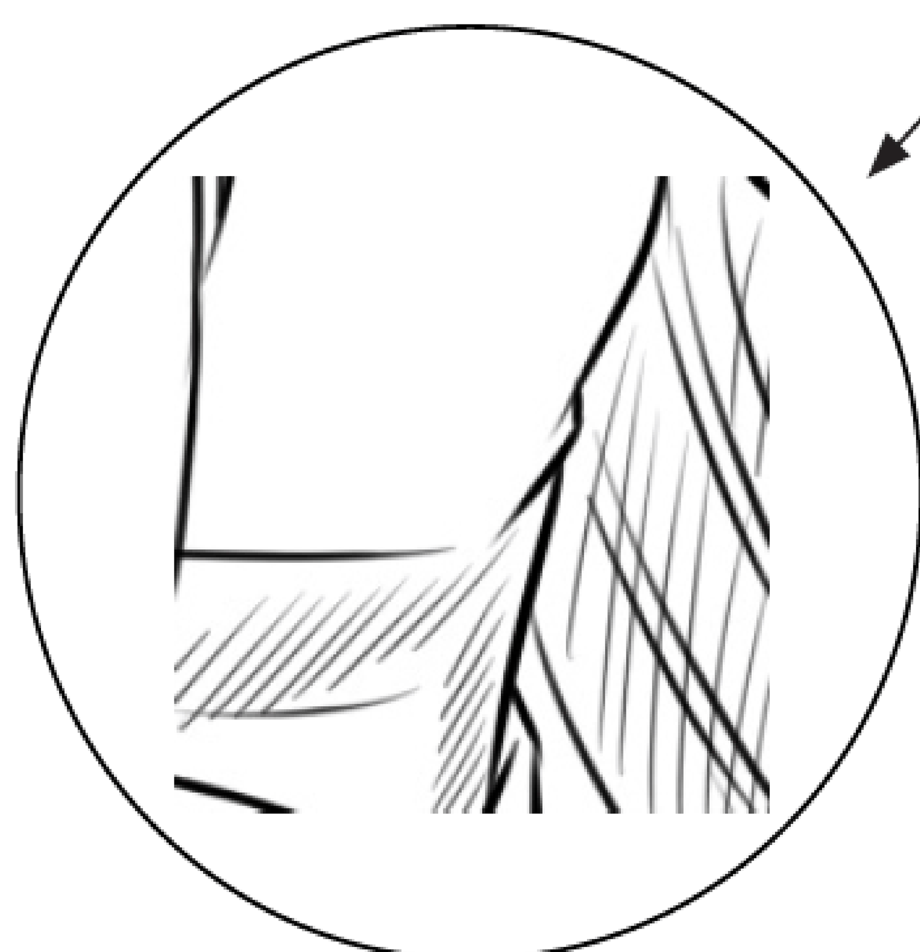
7 给衣服的领边、衣边和袖口位置上一层灰色做图案装饰，让人物的服饰显得更加的精美。

8 使用排线给人物添加一层浅浅的阴影，让人物更加的立体，使画面更加的丰富完整。

9 擦去多余的线条，最终效果图完成。女子叉腰站立，微笑着侧首回望，像是在等待着什么人。



用粗线条给人物的衣领处做图案装饰，让人物的服饰更显特色。



因为女性特有的特征，衣服在胸部下方会形成褶皱。



8.1.2 实战——坐姿

坐姿是一种比较稳定的动作，人物在进行坐姿时，上半身基本上是挺直的，双腿弯曲呈各种角度，以臀部和板凳等支撑物接触，是一种静态的动作状态。下面介绍坐姿的绘制技法。

绘制草图





1 用线条勾勒出人物坐在地上双腿交叉在前、双手捧起东西的大致动态。

2 根据大致的动态线绘制人体结构图，注意小腿的长度关系是相等的。





3 根据人体结构图给人物添加头发和衣物的大致轮廓，以便后续自由改动。

4 继续刻画人物的外形，添加发丝上的细节使头发丰富起来。根据基本线勾出五官，并添加衣服褶皱。

整理画面





5 根据草图整理画面，绘制出人物的头发，注意头发的绘制线条要流畅，以及头发的层次变化。

6 继续上一步绘制出人物的身体和衣服，在绘制衣服的盘扣时要精细。





7 给人物的衣服添上一层灰色做固有色，让画面更具特色。

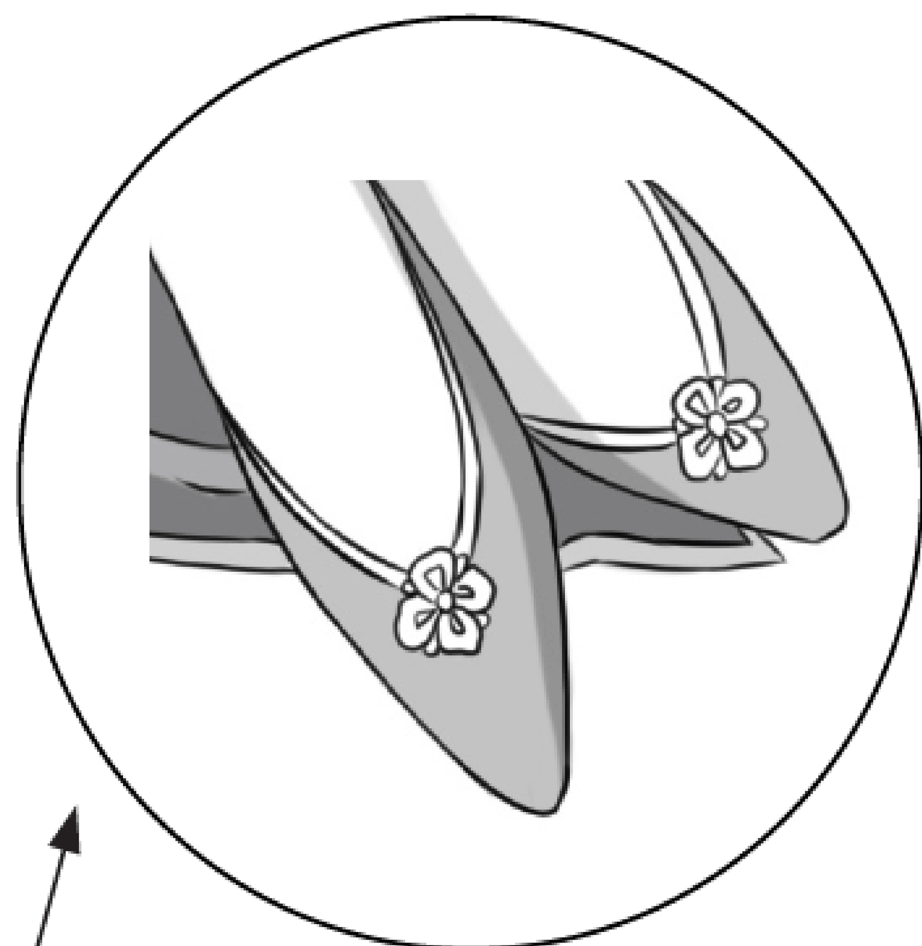
8 添加阴影效果，使人物的立体感和画面感增强，也使人物的层次感更加分明。

9 擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个长发穿着旗袍坐在地上的美丽少女。清秀的五官、儒雅的动作，一看就是一个温柔娴静的女子形象。



注意衣服旗袍盘扣的绘制要与衣服连接恰当，精美的盘扣又给人物增添了一大魅力。





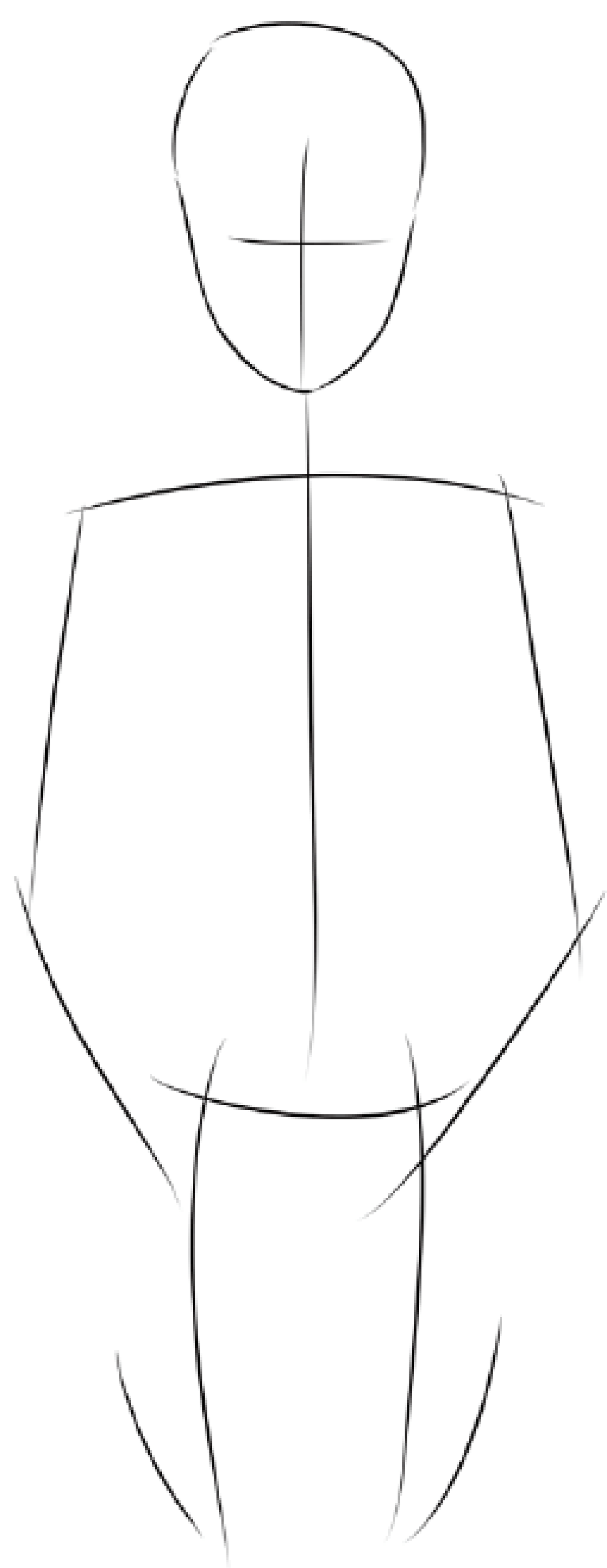
绘制鞋子时，添一朵花做装饰正好跟头花、盘扣的设计相融合。

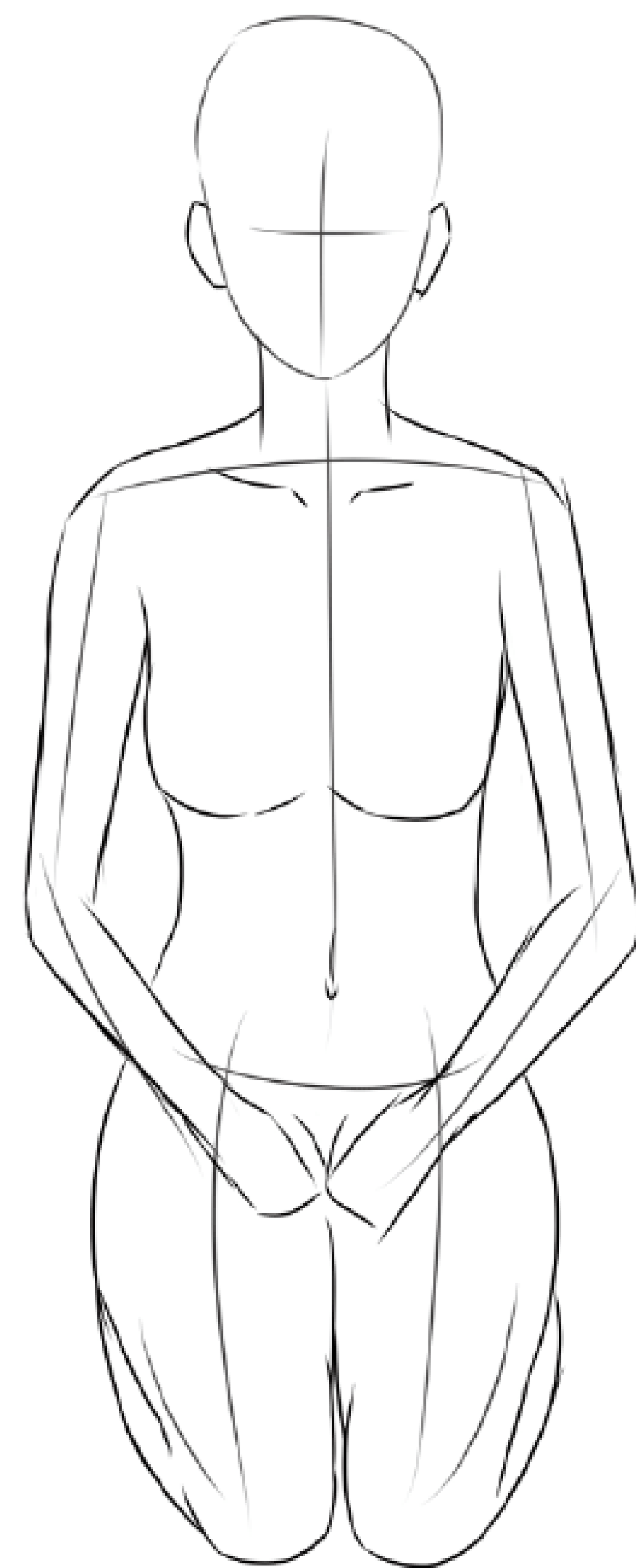


8.1.3 实战——跪姿

跪姿就是两膝着地，腰和股都伸直，下面介绍跪姿的绘制技法。

绘制草图

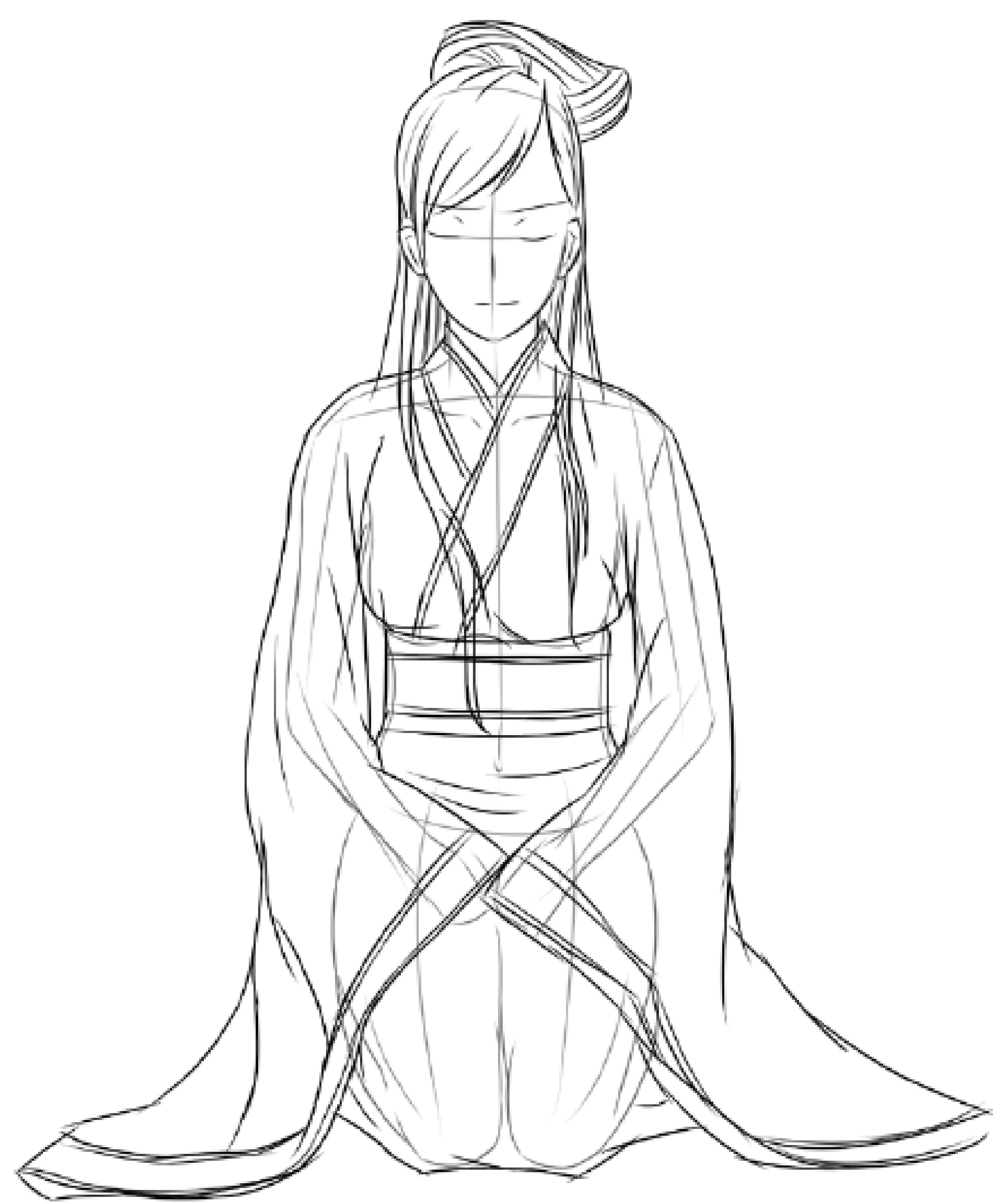




1 利用线条勾勒出人物跪着的大致动态，双手放在腿上。

2 在上一步的基础上绘制人物的身体结构图，因为透视关系看不见小腿。

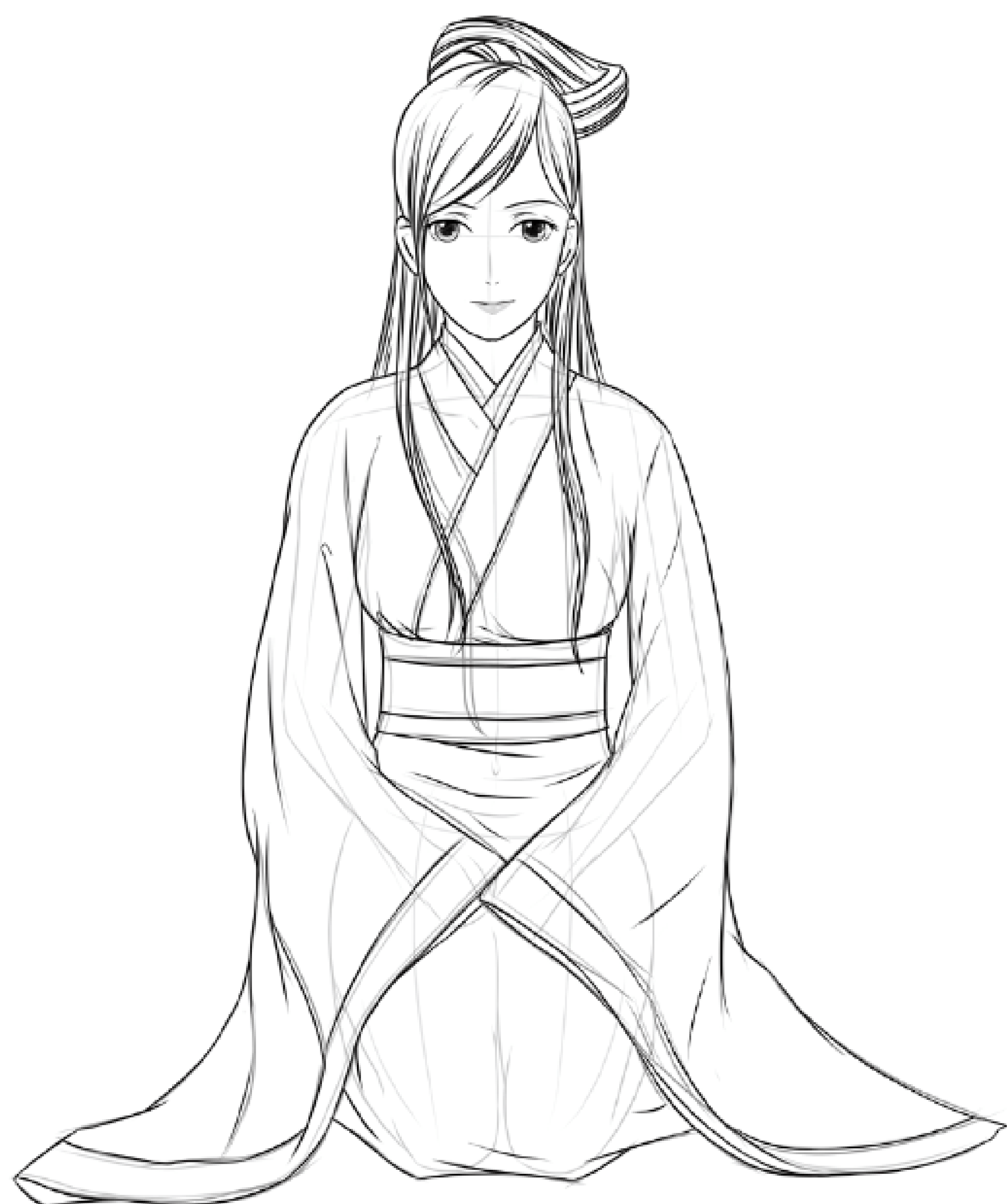


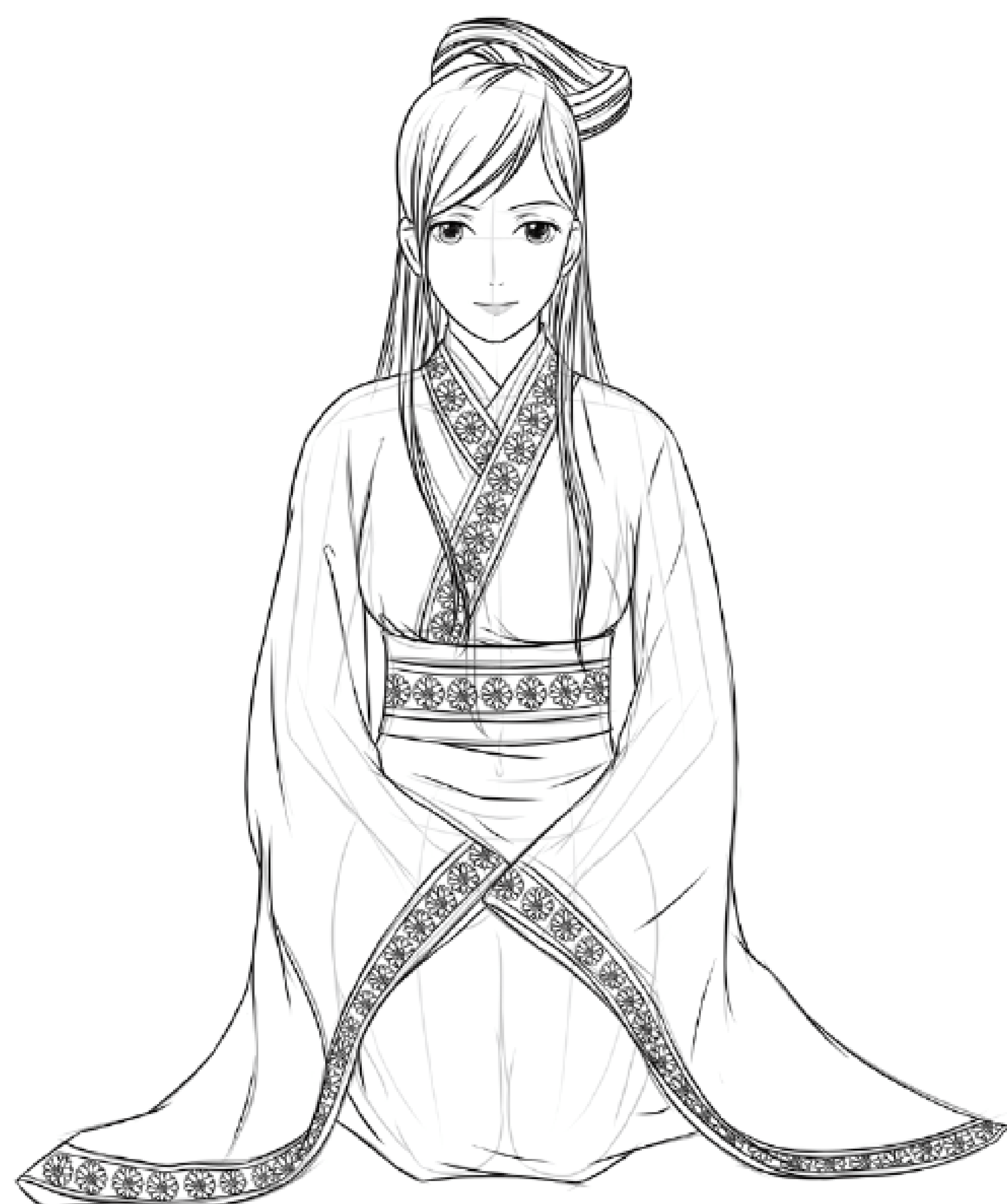


3 勾勒出人物的外形轮廓，给人物设计发型，服饰和发型要与人物契合。

4 细化人物的头发，根据是十字基准线确定人物五官的位置，最后给衣服添加皱褶。

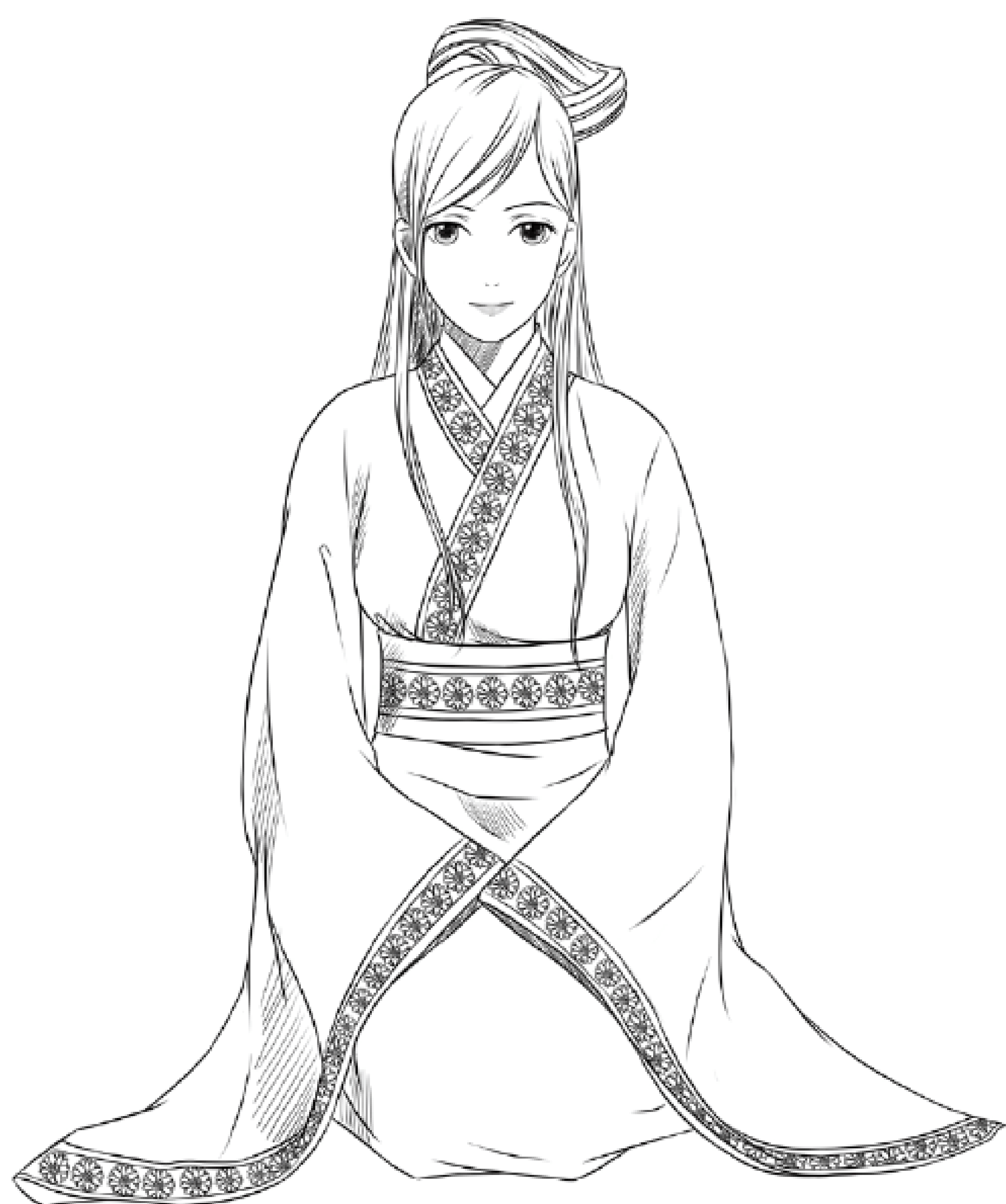
整理画面

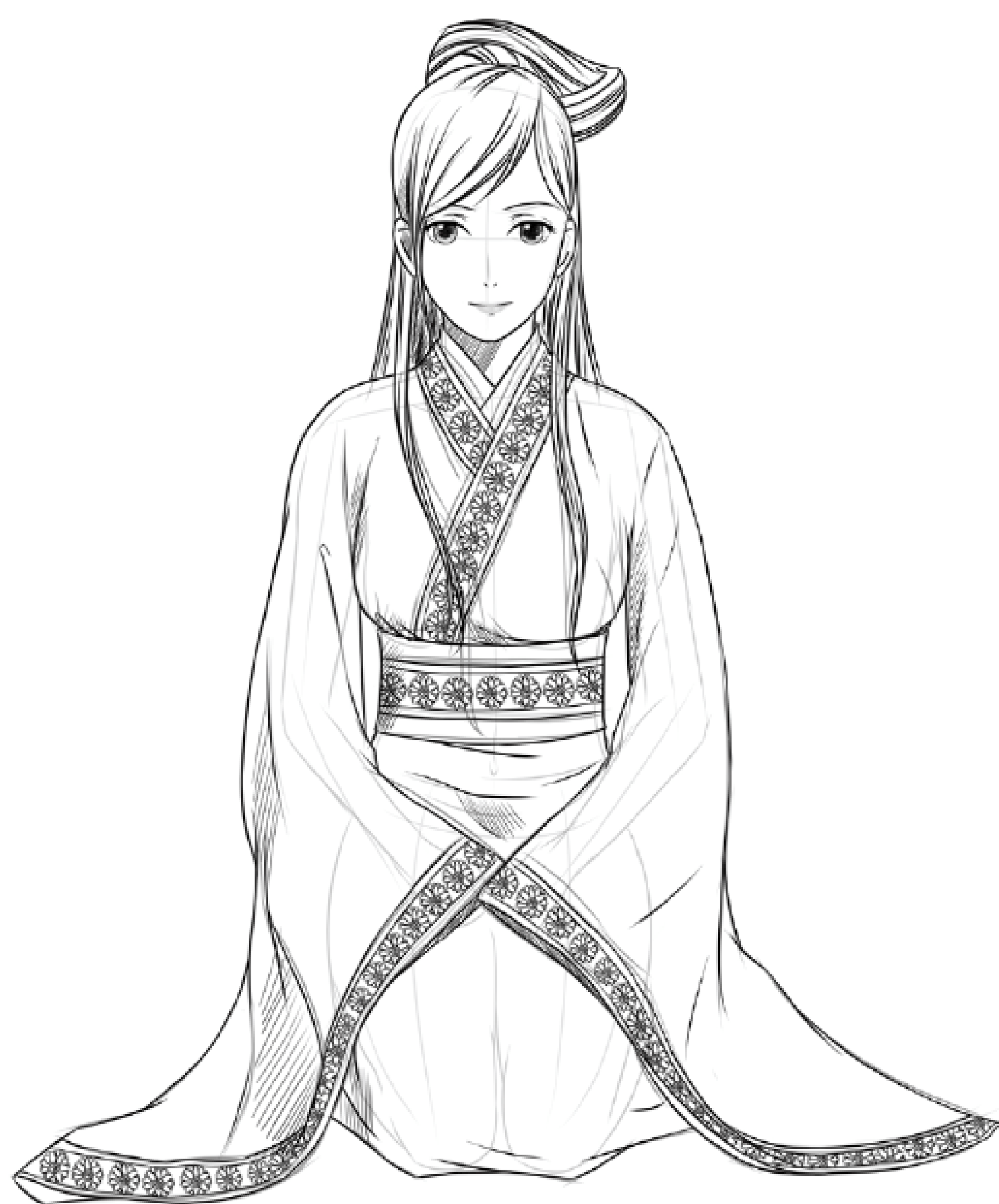




5 整理画面，根据草图绘制出人物的线稿，注意绘画时线条要干净利落，流畅有变化。

6 如果觉得人物的服饰太过单调可以绘制一些图案做装饰。



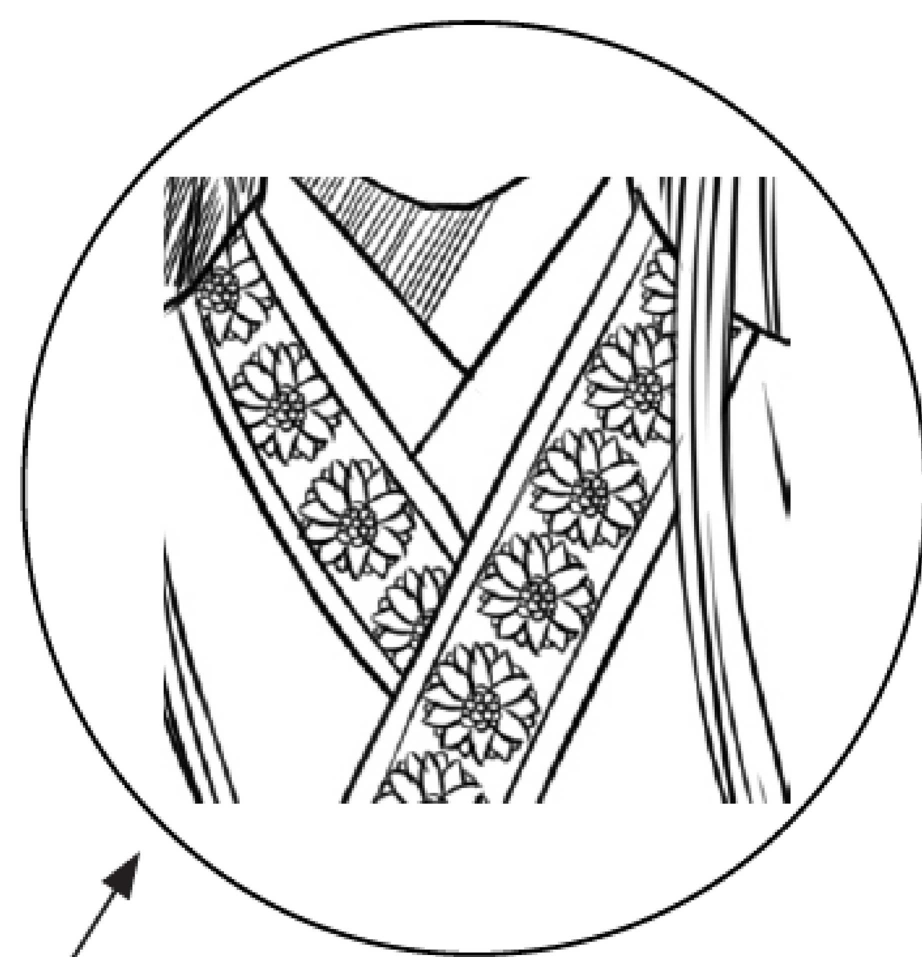


7 添加阴影效果，增强人物的立体感，丰富画面让画面更加的完整。

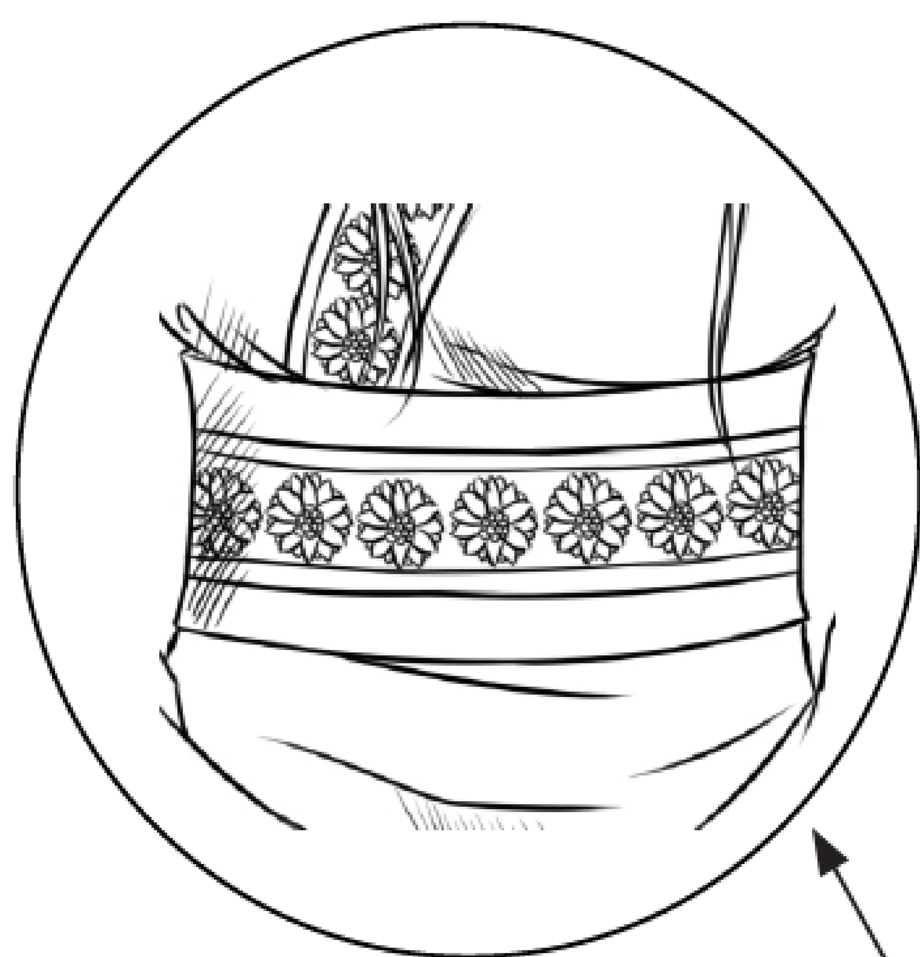
8 擦去多余的线条，一个古时标准的跪姿的女子展现在眼前。



9 做最后的修饰，最终效果图完成。这是一个身着汉服以古时标准跪姿礼仪跪坐的美丽女子。女子静静地坐着姿态端庄，一看就是一个大家闺秀。



以繁华图案做装饰是古时服饰设计最为基础的一种形式。



人物跪坐时，腰部会有衣服的堆积，所以形成的褶皱会比较多。

8.1.4 实战——蹲姿

蹲姿时两腿尽量弯曲，像坐着的样子，但臀部不着地，下面介绍蹲姿的绘画技法。

绘制草图



1 用线条简单勾勒出人物蹲着的动作，这是一个侧面的蹲姿。



2 绘制出人物的身体结构。注意两条腿之间的透视关系和大小变化。



3 根据人体结构图勾勒出人物的外形轮廓。绘制时可以随意些，以便后续的更改和再创作。



4 根据草图细化人物，将人物头发的层次用线条表现出来，绘制五官，添加衣服的褶皱。

整理画面



5　在前面草图的基础上绘制人物的线稿，注意线条要流畅。



6　更具体化人物的动作，给人物添加一把伞做装饰。



7　使用排线给人物的衣服边、发带等着重色，突出强调一下。



8　添加阴影效果，根据衣服的褶皱来绘制阴影，注意绘制阴影时要科学有理。

9 擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个撑伞蹲在一边的少女，她微微抬起头，露出委屈可怜的表情，像是被抛弃或者等待的人迟迟没有来的感觉。

注意双手撑伞时，两只手的绘制，手指弯曲时的透视变化。



8.2　动态的基本姿势

人物除了静态的姿势，最为重要的还是动态的姿势。在绘制动态姿势时，一定要清楚人体的运动规律，构思好人物的动势再进行细化的绘制。下面将通过人物的行走、奔跑、跳跃等动作来进行实例讲解。

8.2.1　实战——行走

行走姿势与普通的站姿没有太大的变化，人物的身体中心线稍微向前弯曲，但基本上保持直立的状态，双手和双脚分开，并且前后摆动，双脚交替的动作让人物可以以平稳的速度向前迈动。

绘制草图

1　用线条勾勒出人物行走的大致姿态，一只脚在前，一只脚在后。

2　使用圆圈标记处人物的关节点，以便后面对人体结构的绘制。

3　根据人体结构图给人物添加头发和衣物，可以简略的勾勒出大致形态，便于后续的添加和修改。

4　继续刻画人物草图，完善人物体型。



整理画面





5 根据草图整理画面，绘制人物的上半身，注意线条要干净简练，流畅有变化。

6 给人物添加阴影，利用明暗关系刻画出人物的立体感，使画面看起来更加舒适。

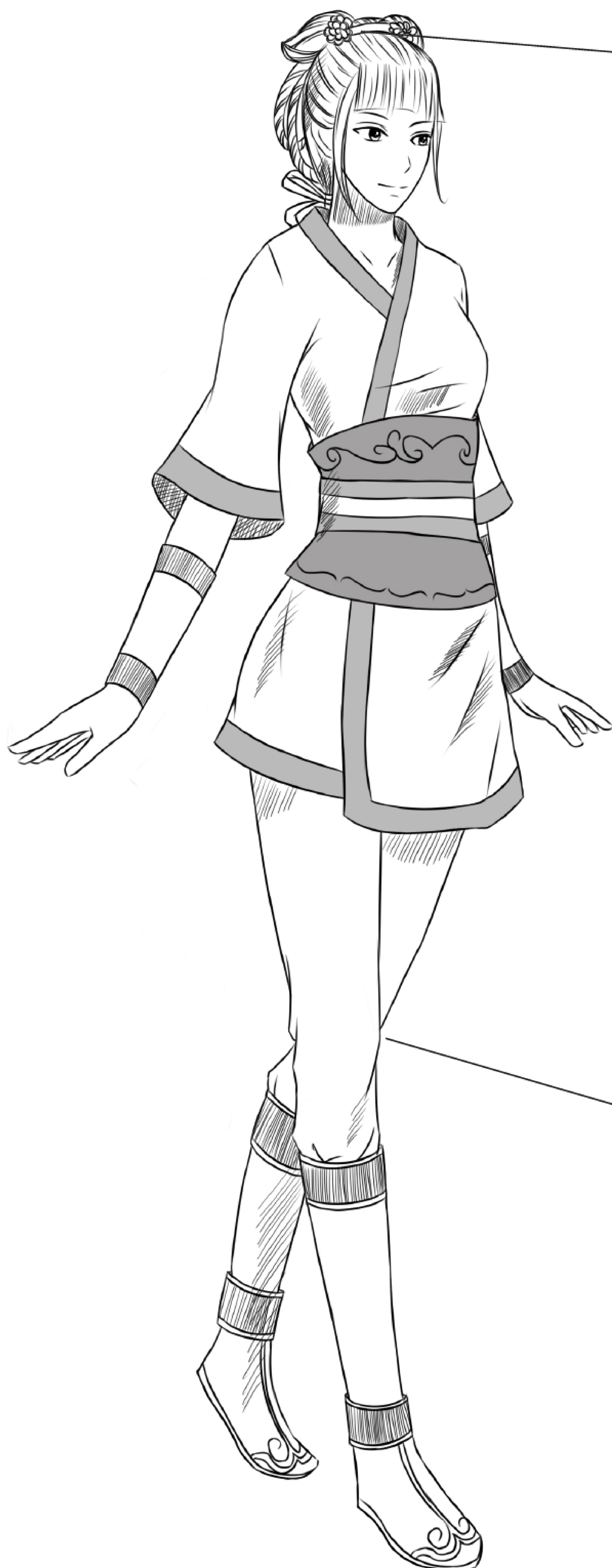




7 绘制出人物的下半身，注意衣服随走动而形成的摆动，线条一定要一笔到位。

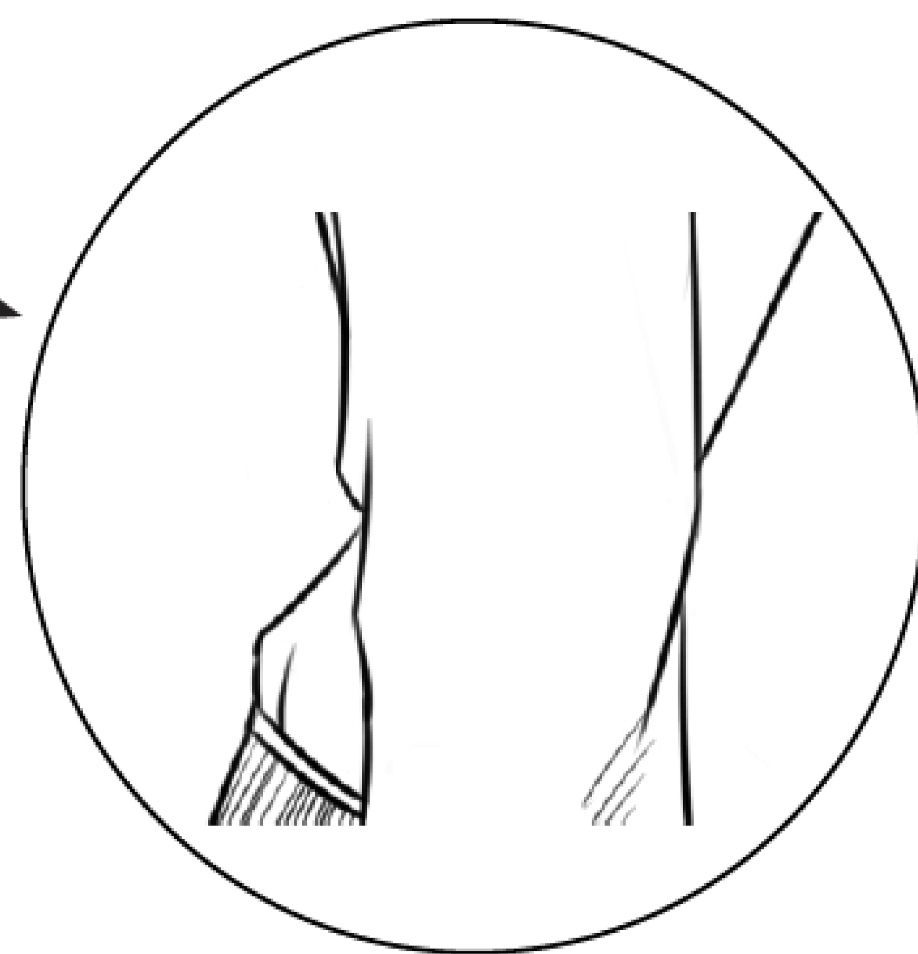
8 根据衣服的褶皱绘制出阴影的效果。注意全身的光影要一致。

9 擦去多余的线条，最终效果图完成。人物走动时衣摆随风摆动，看起来非常潇洒自如。





绘制头发时，一般会用线条的多少来区分头发的层次关系，转折的地方，线条会多些。



关节转折的地方是最容易形成褶皱的地方。

8.2.2 实战——奔跑

奔跑是人物单脚离地快速进行的姿势，人的这种动作幅度比较大，能够促使人物的整个身体进行运动的一种状态。

绘制草图





1 用线条勾勒出人物奔跑的大致姿态，一只脚抬起，有轻微起跳的感觉。





2 根据大致的动态线绘制人体结构图，注意抬起腿的小腿透视变化。



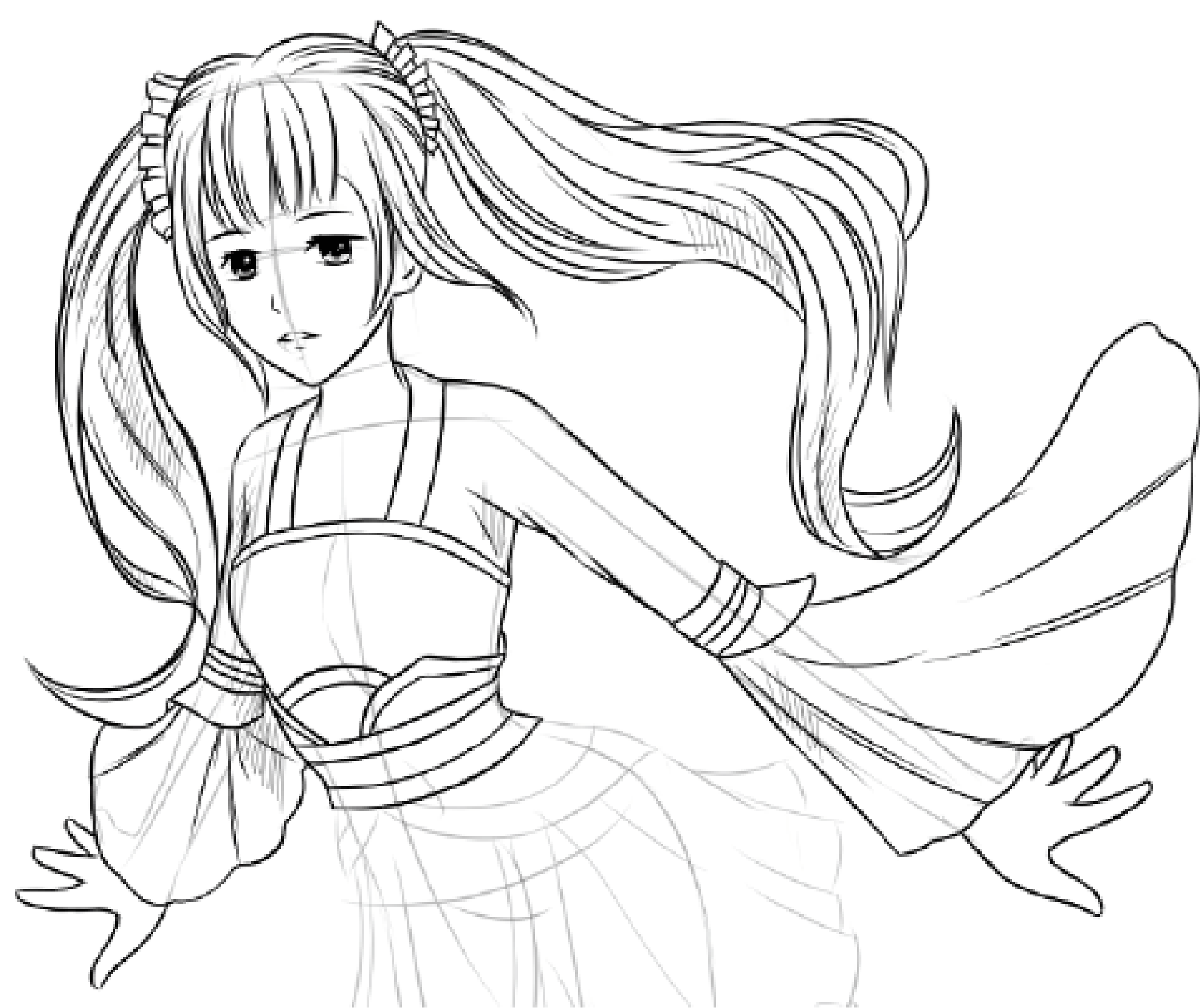


3 根据人体结构图给人物添加头发和衣物，奔跑时人物的头发和衣摆都体现出风是刮向人物的身后。

4 继续刻画人物的外形，添加发丝的细节使头发丰富起来，使用基本线勾出五官，并添加衣服褶皱。



整理画面

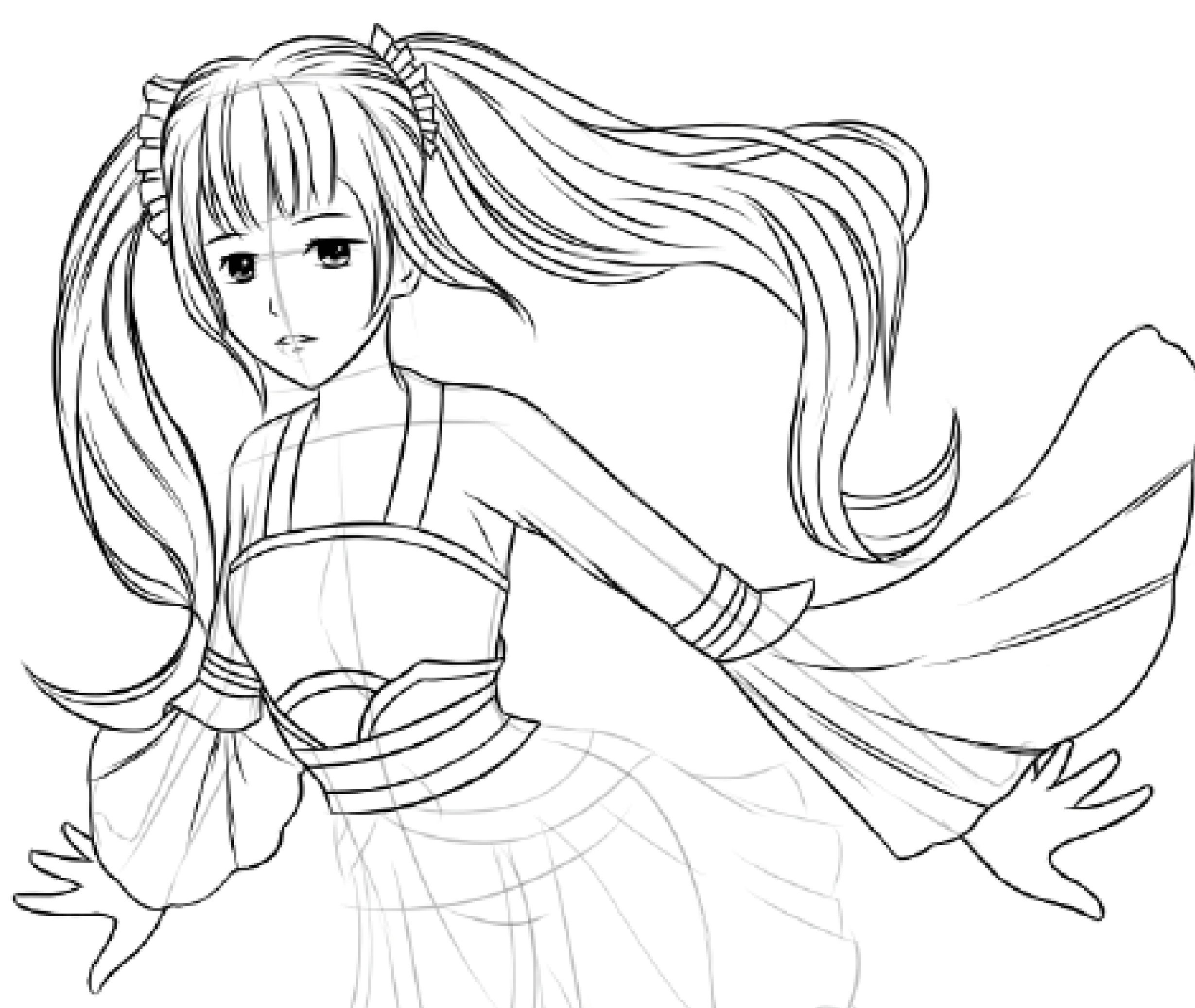




5 根据草图整理画面，绘制人物的头发、五官和上半身，动作带动宽大的衣袖，长发扬起。

6 利用排线给人物添加阴影，利用明暗关系刻画出人物的立体感。









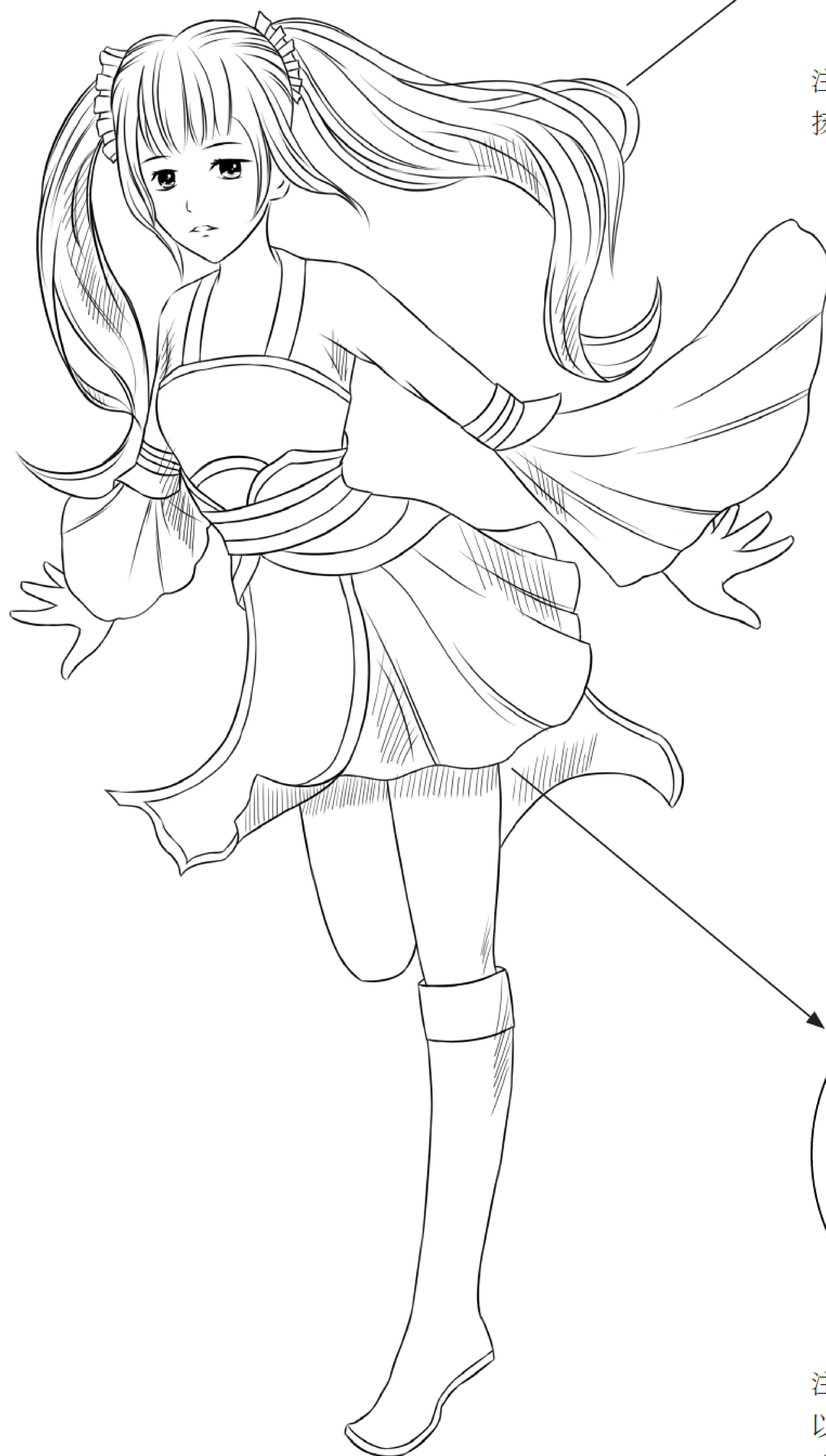
7 绘制出人物的下半身，注意因为人物跑动时，右脚抬起被衣服遮住了一部分。

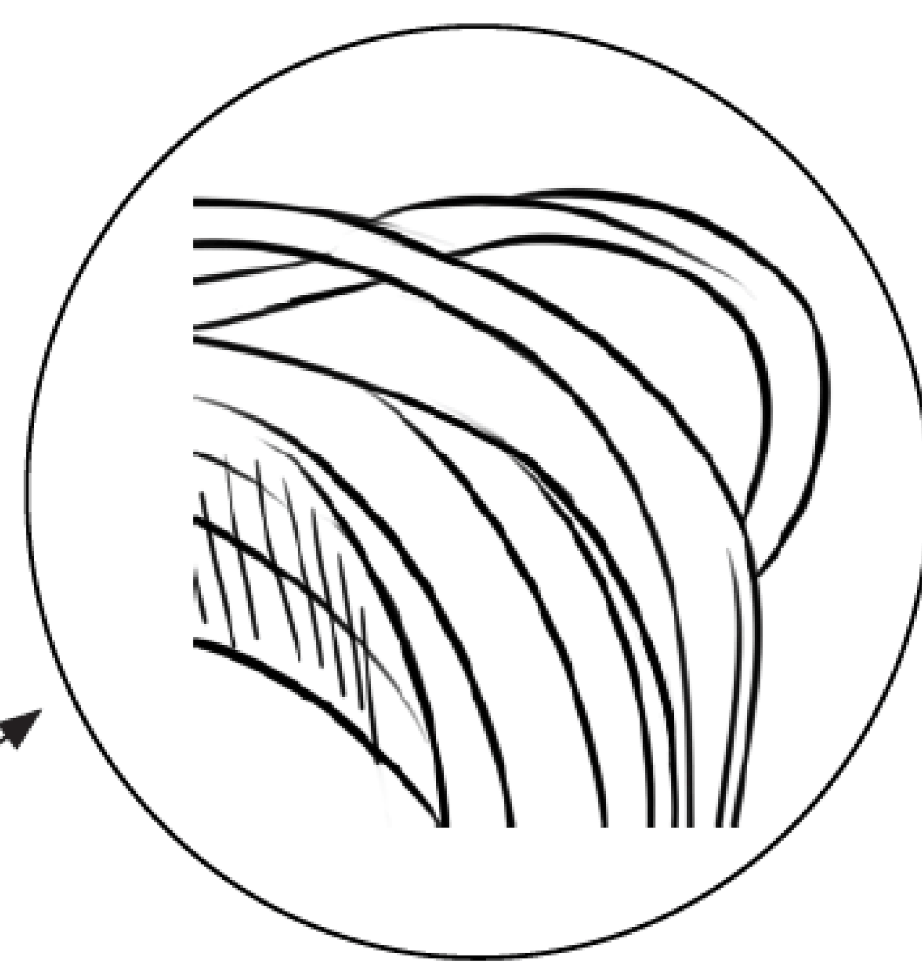


8 添加阴影效果，使人物的立体感和画面感增强，也使人物的层次感更加分明。

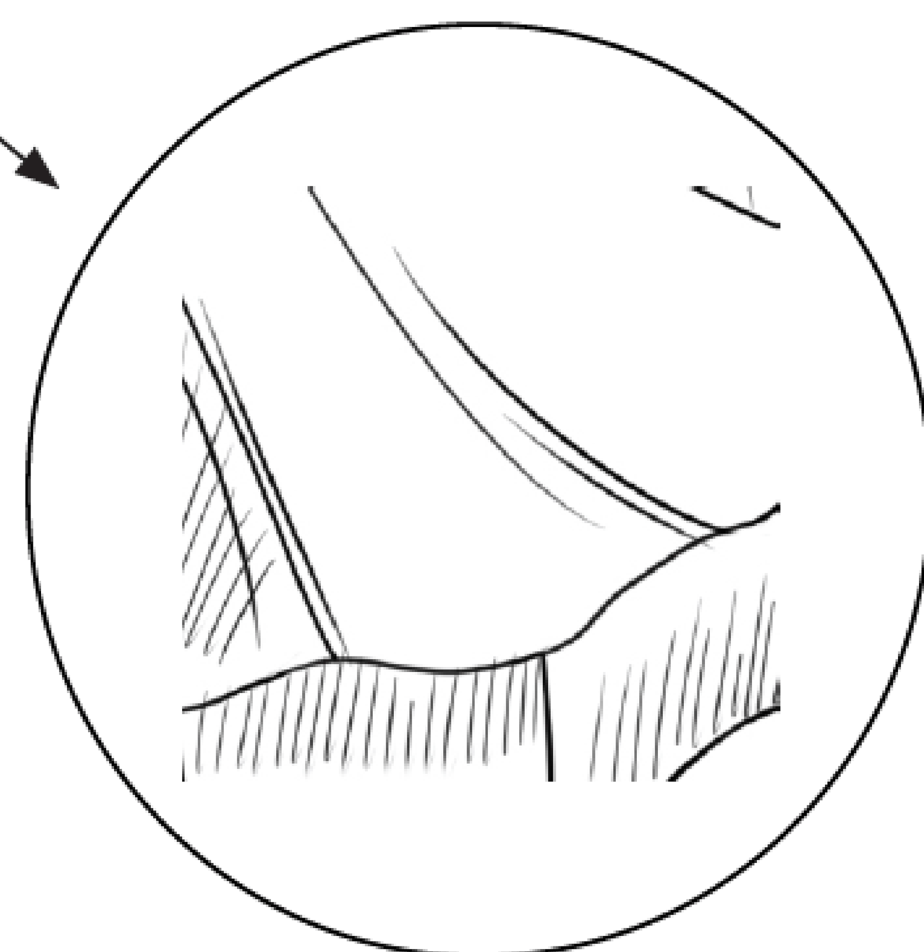


9 擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个向前奔跑的少女，两条马尾辫随着跑动而弯曲，非常有动感。





注意头发因为向前奔跑的惯性而扬起。



注意裙摆随着跑动向后方飘动，以及因为裙子的遮挡在腿部会形成阴影。

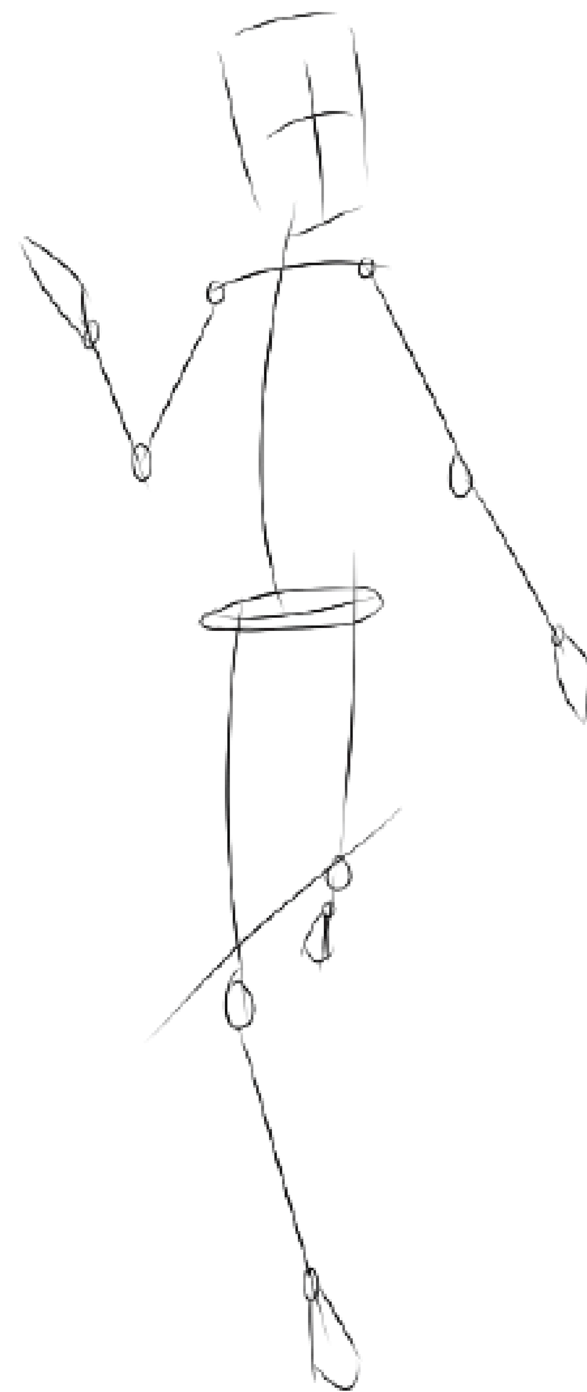
8.2.3 实战——跳跃

跳跃是指人物两脚用力离开地面而向上或者向前跳起来，整个周期一般都是从静止状态开始向前跃进，而后转变为腾空，最后落地。下面将介绍跳跃的绘制技法。

绘制草图



1 利用线条勾勒出人物跳跃起来的动作，这是跳跃时一瞬间的动作，双脚都是不着地的。



2 在上一步的基础上用小圆圈标记出人物关节转折的地方，为下面绘制人物的身体结构做准备。



3 用线条简单勾勒出人物身体结构的外形轮廓，可以用块状表现。



4 继续上一步，详细绘制出人物的身体结构。





5 根据人物的身体结构，给人物添加头发和衣服。

6 添加发丝，根据十字基准线勾勒出五官，以及添加衣服的褶皱。

整理画面





7 整理画面，根据人物草图描绘出人物的线稿图，注意线条要干净流畅。

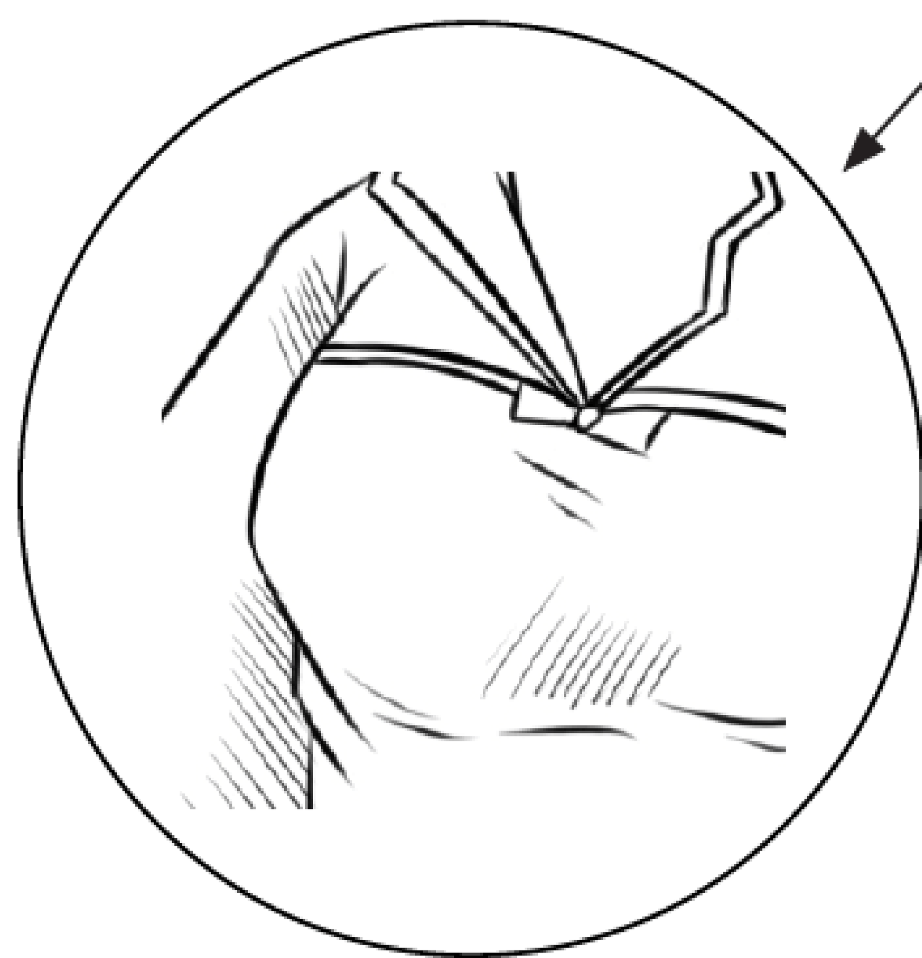
8 添加阴影效果，使人物更加的立体，让画面效果更加的完整。



9 擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个腾空跃起的少女，一身简单地装束，像是一个武者。



简单地发饰装扮，让少女看起来更加有魅力。



因为女性胸部特有的特征，所以形成了褶皱。

8.3 其他特殊的动作姿势

动作，除了日常的基本动作外，还有些其他的特殊动作，例如舞蹈、功夫等。下面将从舞蹈、武术和弹奏三个方面进行讲解。

8.3.1 实战——舞蹈动作

女子的舞蹈动作是非常美的，舞动的女子不仅能够展现柔美的曲线，还能因为女子会舞蹈而增添其个人魅力。

绘制草图



1 用线条勾勒出人物跳舞的大致姿态，侧头、挺胸，双臂向后伸展。



2 根据人物的动态线绘制身体结构图。注意透视的变化。



3 根据人体结构图给人物添加头发和衣物，因为舞动人物的头发和裙摆都飘向了一边。



4 继续刻画人物的外形，添加发丝的细节使头发层次丰富起来，给人物添加一把琵琶做装饰。



整理画面



5 根据草图整理画面，绘制人物的线稿图，舞动中长发飘扬，非常漂亮。





6 使用排线给人物的衣服边和琵琶着重色做装饰，让画面更加精致。





7 添加阴影效果，使人物的立体感和画面感增强，也使人物的层次感更加分明。

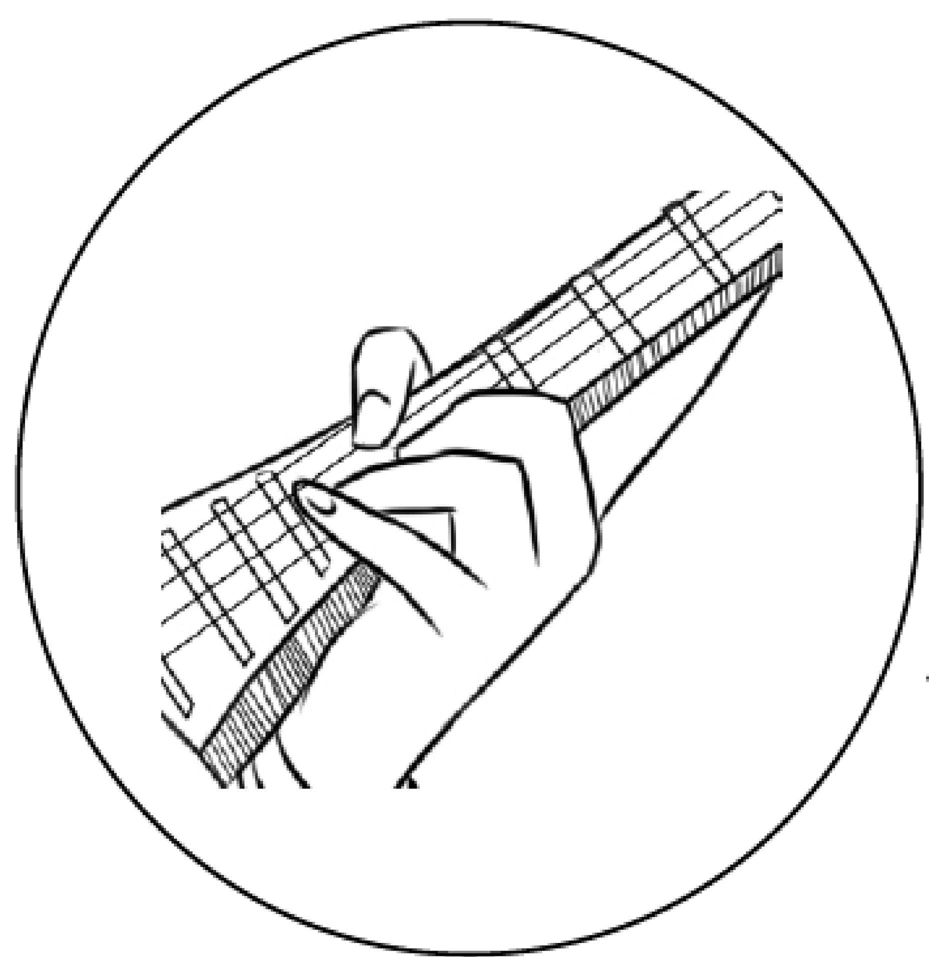




8 擦去多余的线条，一个反弹琵琶舞动的女子就呈现在画面上了。



9 做最后的修饰，最终效果图完成。这是一个手拿琵琶跳舞的女子，身着西域服装，非常有异域风情。

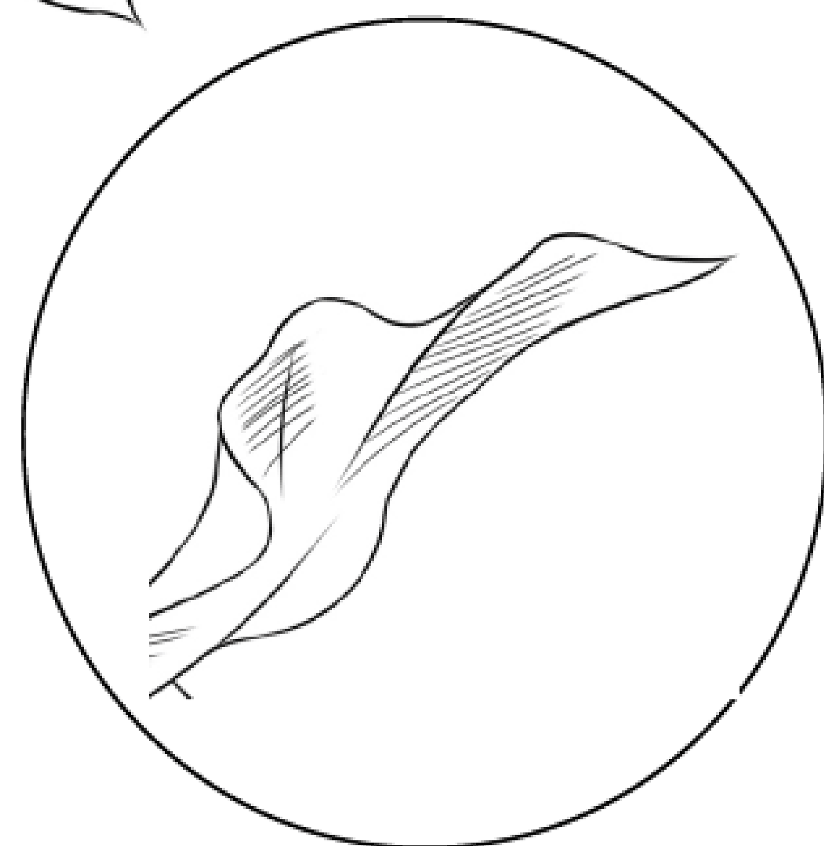


注意手握琵琶时，手指的画法和结构的变化。



注意飘带转折时之间线条的穿插关系。





跳舞时，身上的飘带会随着舞动呈现非常飘逸的感觉，很是唯美。



8.3.2 实战——武术动作

武术，中国民间历史悠久的体育项目。下面将介绍人物在武术上动作姿势的绘制。

绘制草图





1 用线条勾勒出人物的大概姿势，人物侧身站着，回头张望。

2 沿着线条勾勒出人物的身体，这是一个仰视的视角，注意透视的变化。





3 将人物的外形勾勒出来，这是一个身着简单功夫装的少女，头发和衣服的绘制时更带有动感。

4 继续刻画人物的外形，完善头发，使头发的立体感增强，添加五官，注意仰视的五官绘制要正确。



整理画面





5 使用干净的线条将人物的线稿描绘出来。注意头发的绘制，线条要流畅，头发要有层次感。





6 在人物的服饰中添加一层灰色作为固有色，使画面更具特色。





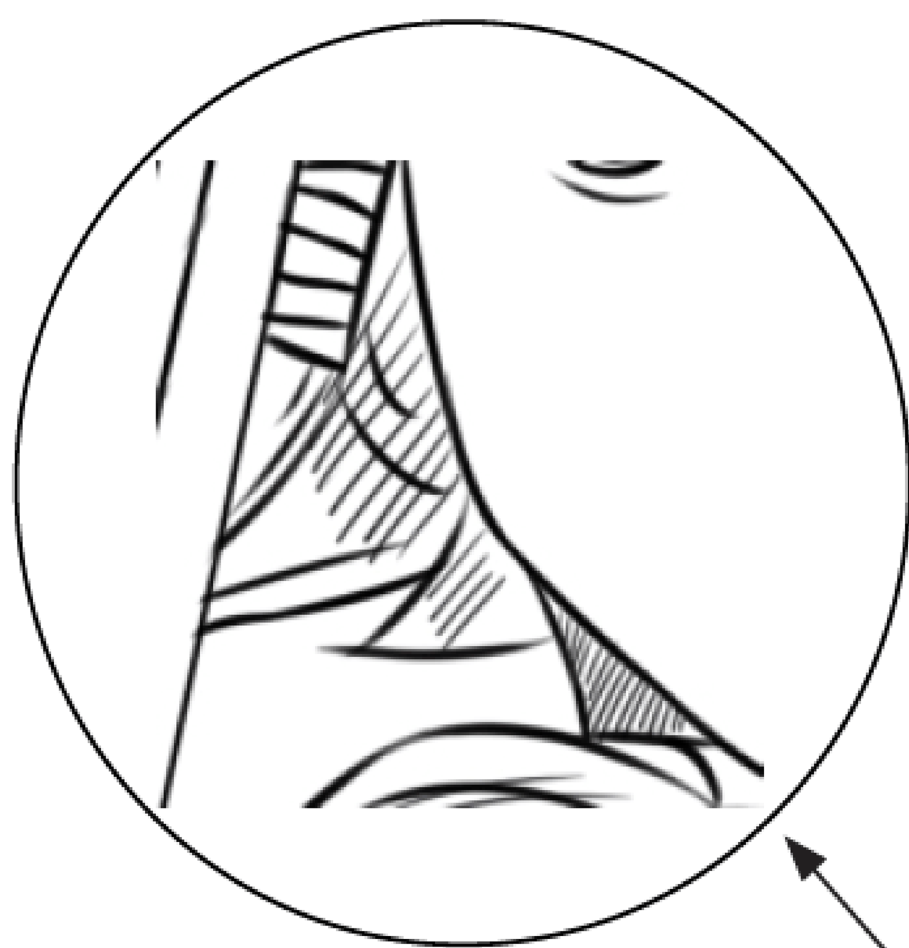
7 使用排线给人物服饰上的图案和剑柄位置着重色，强调一下。



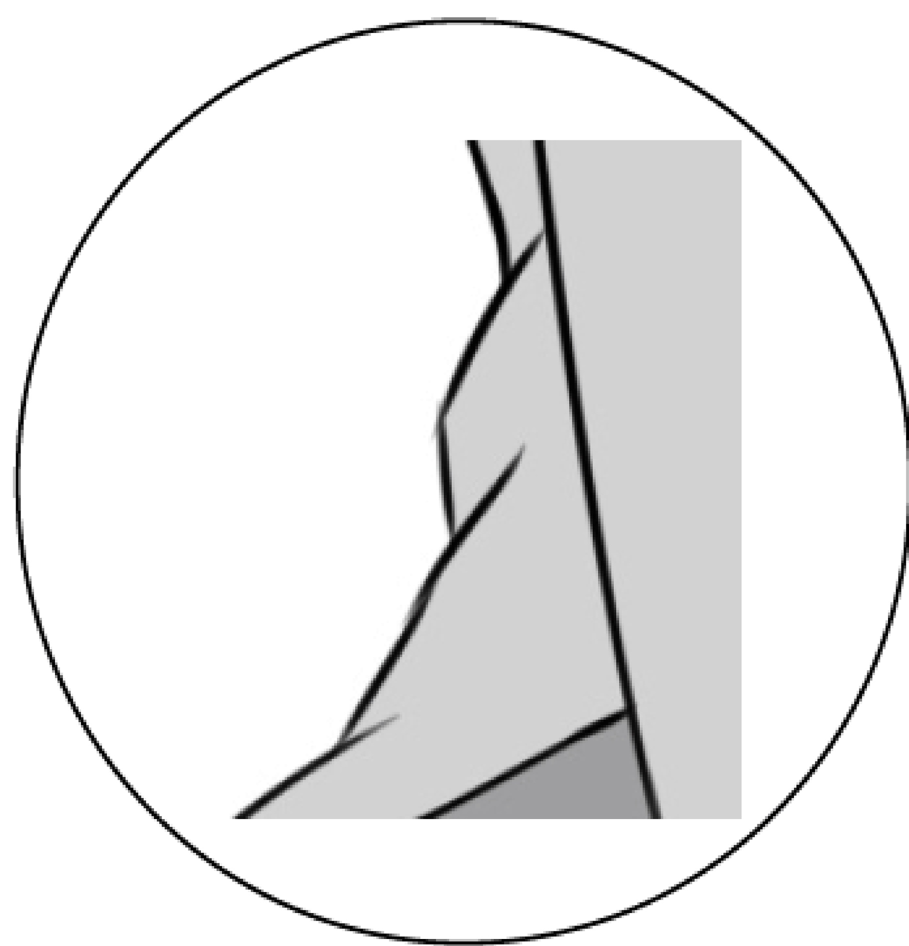


8 添加阴影，使人物更加立体。注意阴影要根据衣服的褶皱来绘制。

9 整理画面，最终效果图完成。一个热血美少女手握一把长剑，背在身后，非常有气势，一看就是功夫不错，是个练家子。



在耳后添上一层阴影，突出人物的立体感。



腰部因为身体的扭动而形成褶皱。

8.3.3 实战——弹奏动作

下面将介绍人物在弹奏时动作姿势的绘制。

绘制草图





1 用线条简单地勾勒出人物的一个坐姿，双手抬起。

2 沿着线条勾勒出人物的外形轮廓，腿上放一把古琴。





3 根据人物的外形轮廓，继续绘制出人物的线稿。注意头发的绘制，线条要流畅。

4 继续刻画古琴，绘制古琴时要用长直线，以突出古琴的材质。



整理画面



5 给人物的衣服和古琴上添加一些花纹做装饰，使画面看起来更加精致。





6 使用排线给古琴着重色，让其更具立体感，然后绘制出人物的五官。





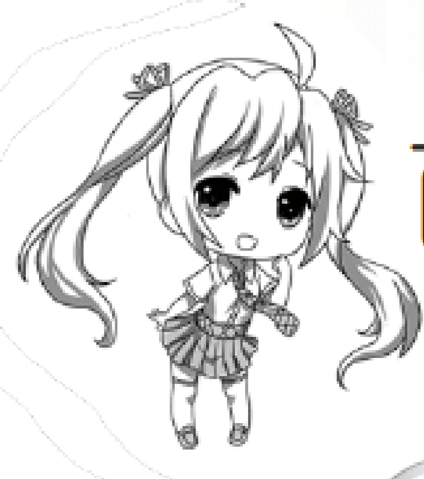
7 给人物添上一层灰色，用以区分各层衣服之间的关系。





8 添加阴影效果，使人物更具立体感，画面更加完整。

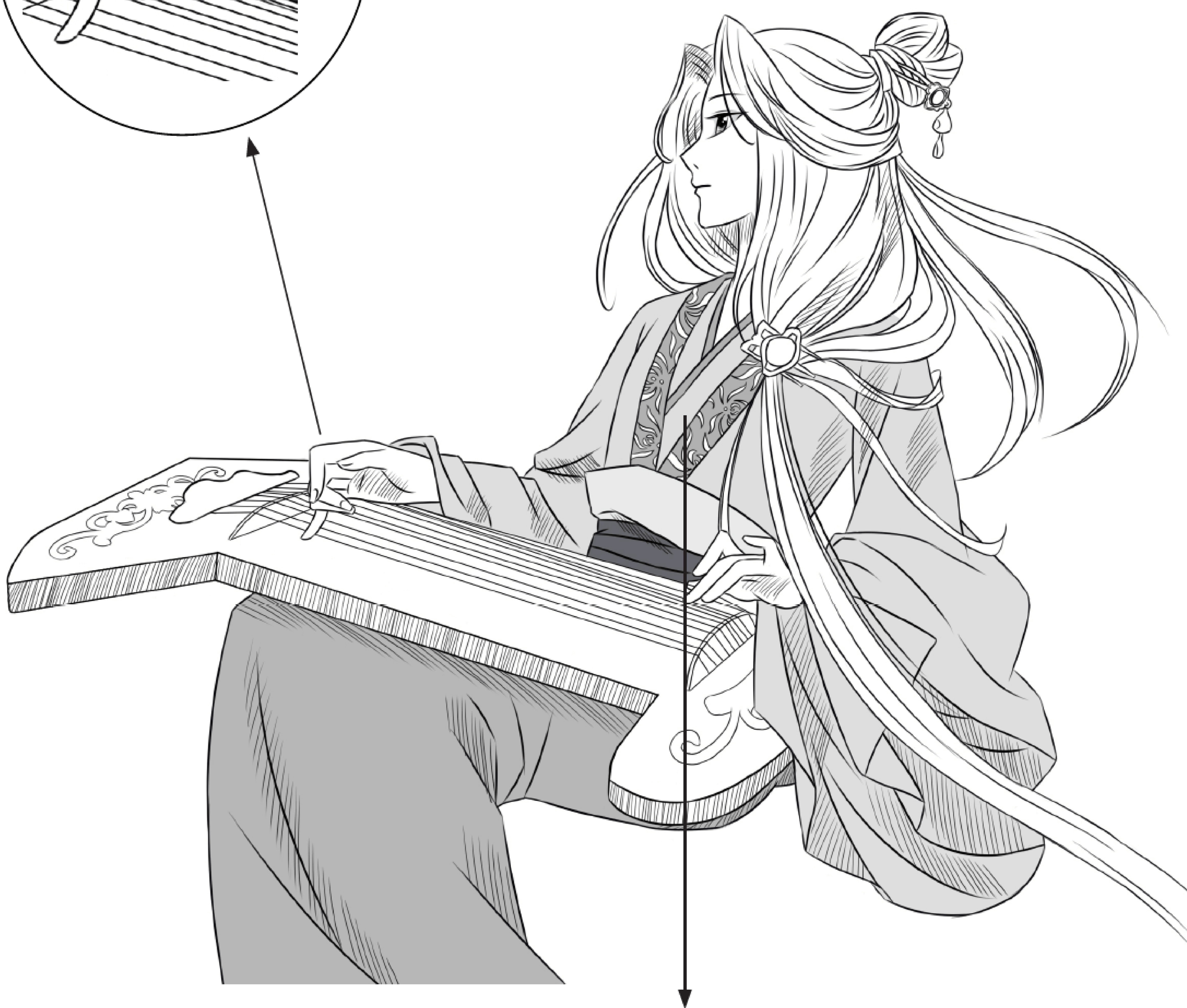




9 整理画面，最终效果图完成。一个女子十指翻飞正在弹琴，抬首远望，面带忧愁，似乎在想用琴音将自己的情感传递出去。



注意手指弯曲时的透视变化，这是一个很难掌握的重点。





古人穿衣时会有很多层，注意绘制时每层之间的穿插关系，不能乱。

第9章

服饰的绘制技法



古风人物在穿着打扮上与其他的漫画人物截然不同，它的不同造就了古风人物特有的韵味。本章将对东方、西方两个区域的服饰进行解析，绘制出各式的古风美少女形象，希望读者在这些实例中能够运用前面所学的知识，掌握有关服装的绘制技法。

9.1 东方古风美少女的服饰绘制

本章节将重点学习东方古风美少女的服饰绘制，唯美的东方风情是各个漫画爱好者所钟情的对象。

9.1.1 实战——汉代服饰

汉朝是继秦朝之后强盛的一个帝国，此时织绣工业发达，汉朝的衣服主要有袍、襜褕(直身的单衣)、襦、裙，下面介绍绘制汉代服饰的方法。

绘制草图



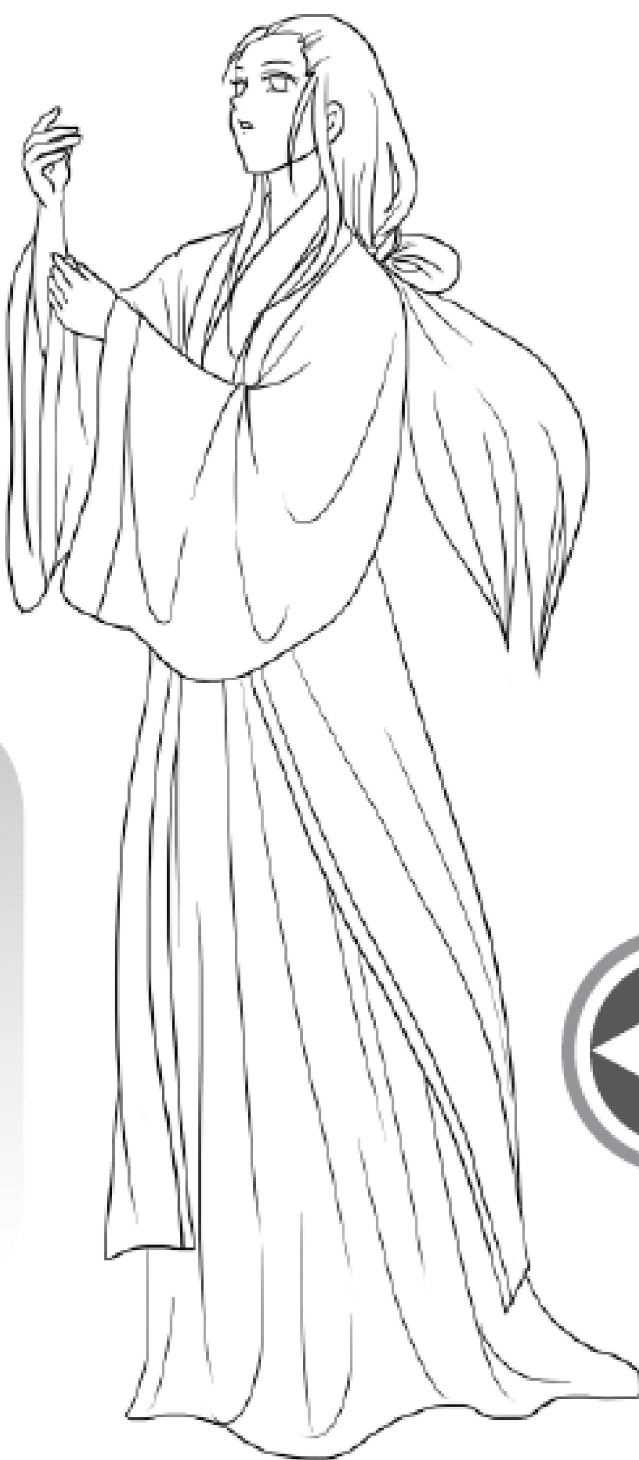
1 用简单地动态线表现出人物优雅的站立姿势，然后根据动态线勾勒出具体的动态结构。



2 用流畅的线条绘制出人物侧面的脸型、五官、头发，头发要根据生长的方向绘制。



3 根据身体的动态结构绘制出人物的上半身，在袖子上添加褶皱，增强衣服的层次感。

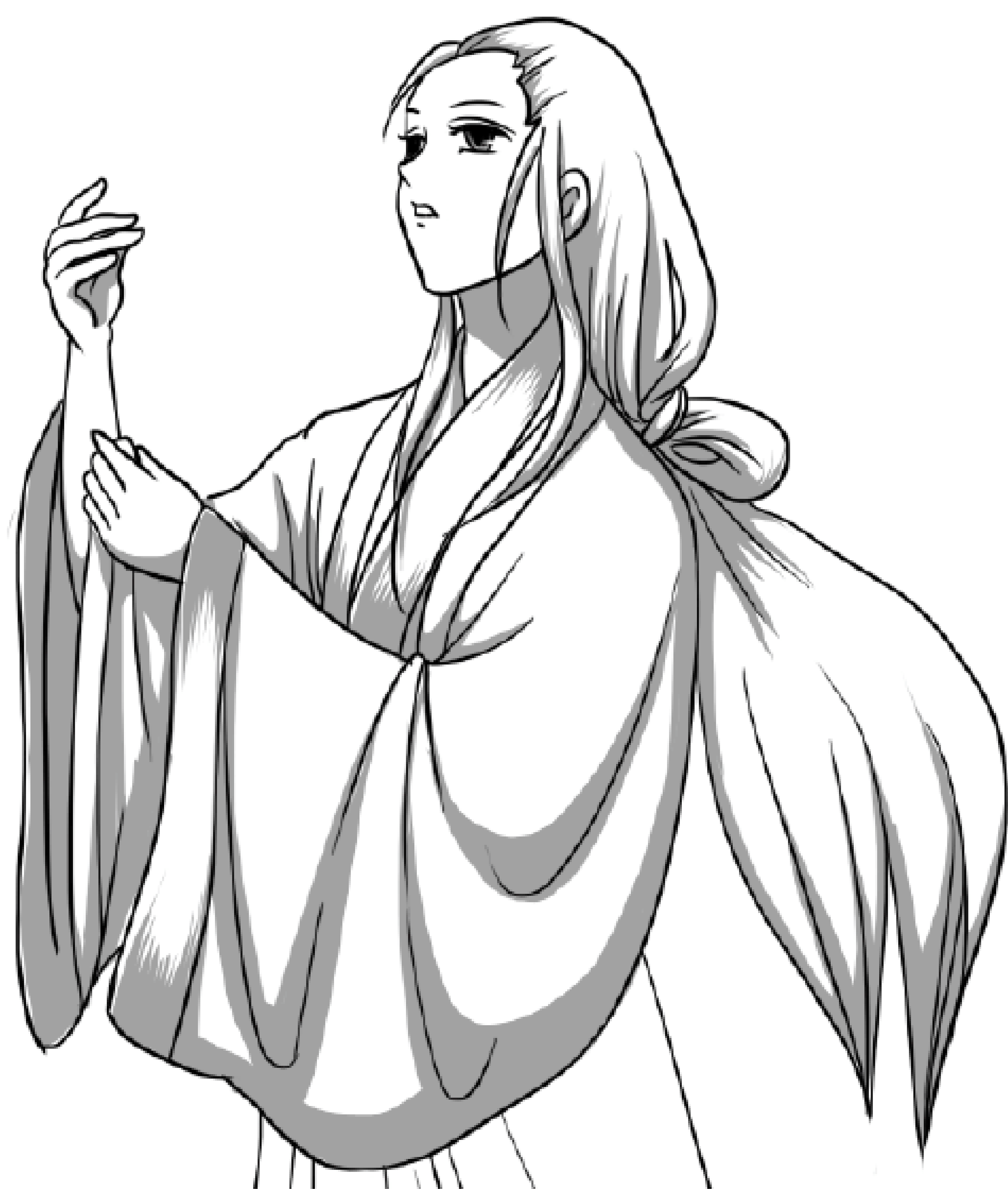


4 绘制出人物的下半身，根据衣裙的结构，给下身服装添加下垂褶皱，增强服装的层次感。



整理画面





5 刻画人物的眼睛，注意上眼睑要比下眼睑暗，这样眼睛的层次会更强，给头发上添加阴影，头发扎结的地方和下垂部分的阴影较多。

6 在人物的颈部添加上由于头部的遮挡形成的阴影，根据褶皱变化，给上半身的服装添加阴影，增强画面的层次感和立体感。

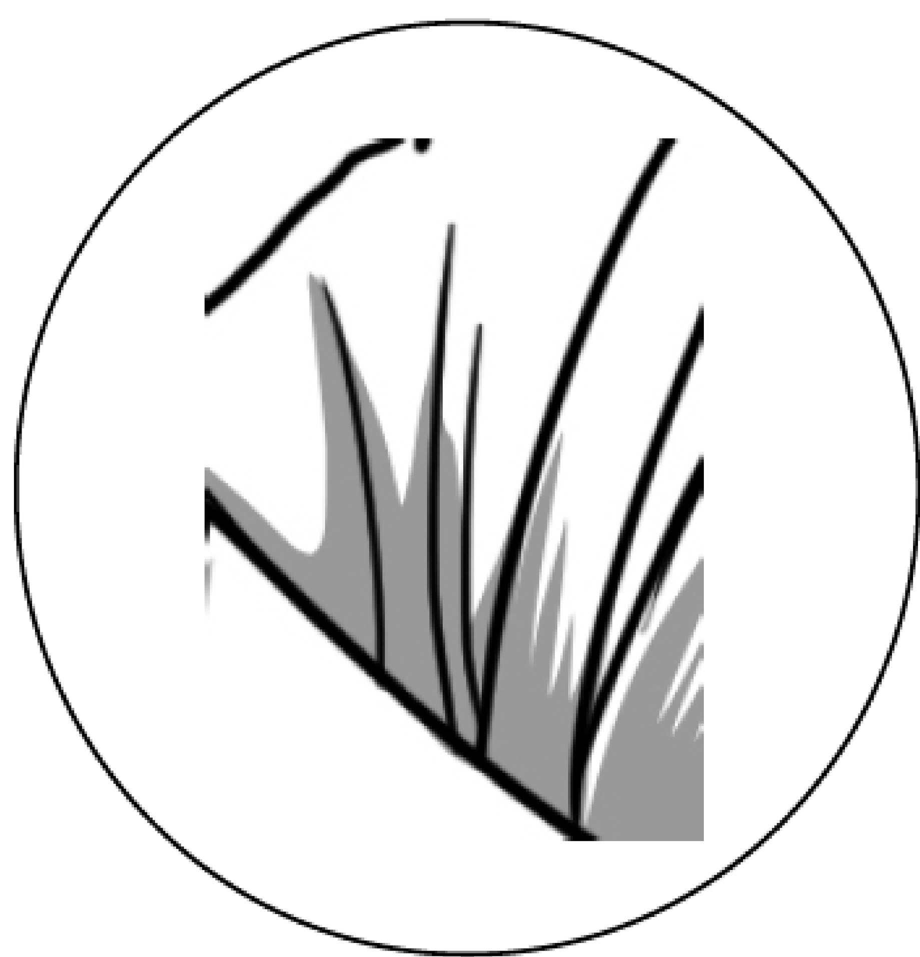




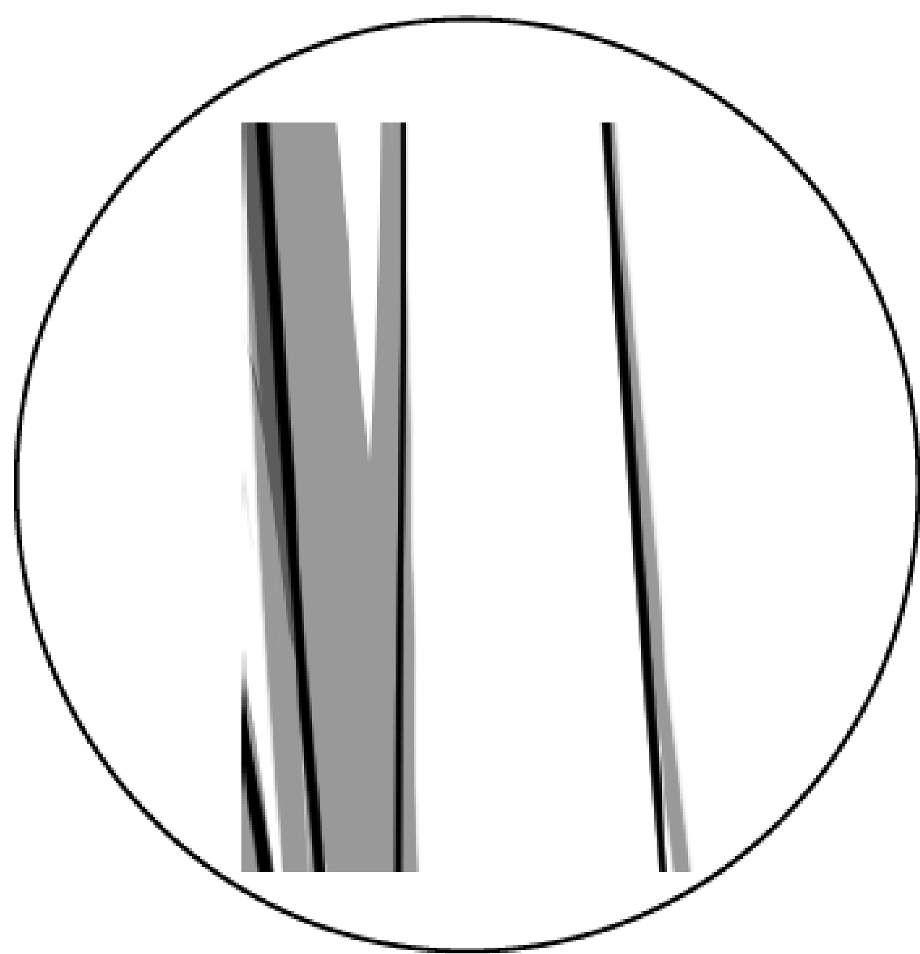
7 给长衫的下半部分添加阴影，袖子的下方和长衫的背面要大面积添加，其他褶皱处也要添加少许，添加阴影后，服装立体感增强。

8 根据褶皱给人物的长裙添加阴影，增强立体感。统一整个画面，注意阴影要根据褶皱的变化而变化，这样画面会更加生动。

9 整理画面，最终效果图完成。一袭长袍，吟诗般优雅的姿态，让人物充满了古典美。



腋窝处，因为胸部与手臂的结构转折，通常会形成堆积褶皱，绘制出来增强画面层次感。



古裙因为很宽大，它垂落时受到人体结构的影响较少，通常会形成下垂褶皱。



9.1.2　实战——唐朝服饰

唐代女服的领子有圆领、方领、斜领、直领和鸡心领等。短襦长裙的特点是裙腰系得较高，一般都在腰部以上，有的甚至系在腋下，给人一种俏丽修长的感觉。

绘制草图





1 用简单地动态线表现出女子手臂抬起，身体倾斜站着的大致动作。

2 根据动态线绘制出人物的身体结构。可以用线条简单地分块状勾勒出来。





3 根据身体的动态结构，绘制出女子的衣服轮廓，这里设计的是齐胸的襦裙。

4 继续详细绘制出人物衣服的细节部分，勾勒出人物的五官和发型。

整体画面





5 整理线稿，用干净的线条流畅地绘制出人物的线稿，让画面看起来更加完美。

6 给女子服饰的衣领和披帛绘制花纹和添上一层淡淡的固有色。





7 用排线将衣服胸前的飘带着重表现出来，使其跟长裙、腰带区分开。

8 给人物添加阴影效果，使人物更加立体和完整化。



9 整理画面，最终效果图完成。优雅的姿势，华丽飘逸的衣裙，更增添了人物的柔美。



双鬟发式是唐代女子特有的发型装饰，这种发型适合各个阶层的女子。



齐胸的系带装饰是唐朝时期襦裙最为典型的特色。

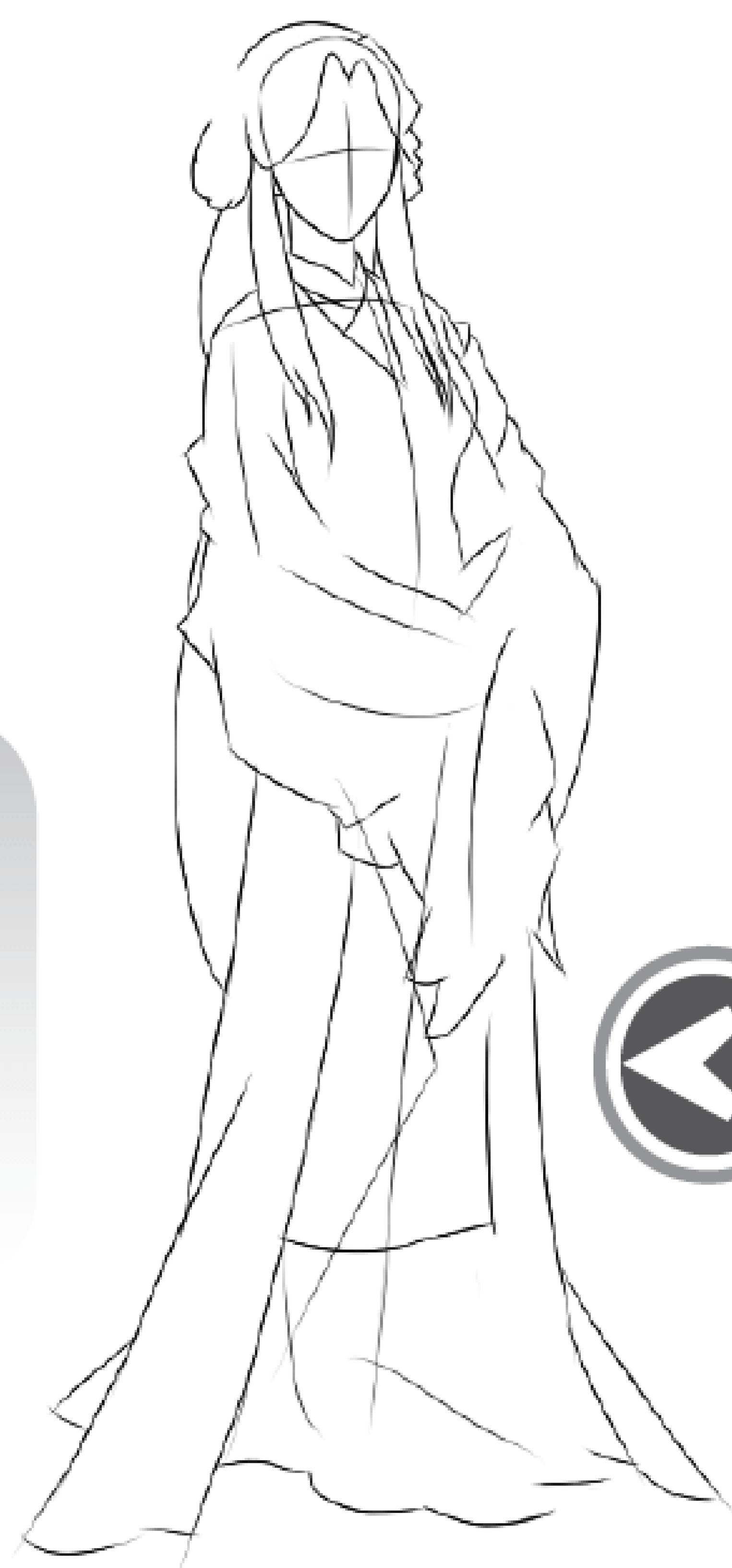
9.1.3 实战——明朝服饰

明代的贵妇多穿着大袖的袍子，日常穿的是短衫长裙，腰上系着绸带，裙子宽大、样式很多，像百褶裙、凤尾裙、月华裙等。

绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物的大致形态，利用线条表现人物骨骼的走向和动作。



2 在上一步的基础上绘制出人物的衣服轮廓，以及发型的外轮廓，线条可以随意些。



3 在上一步的基础上继续添加人物服饰的细节和发饰的细节。



4 细化发丝，根据十字基准线绘制出人物的五官，给衣服添加褶皱。



整理画面





5 整理画面，用干净简练的线条描出人物上半身的线稿，注意线条要流畅。

6 在上一步的基础上继续描线，勾勒出人物下半身的线稿。



7 选用不同浓度的灰色给衣服添加一层简单地固有色，用以区分衣服的层次关系。

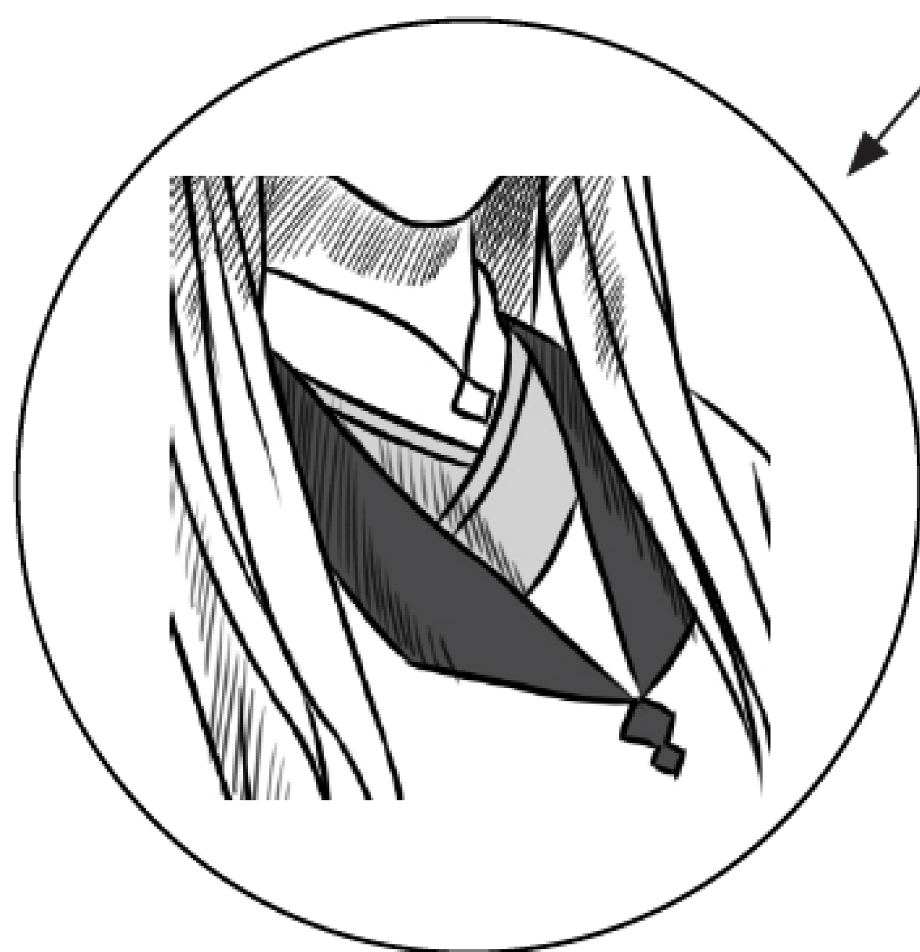


8 使用打排线的方式给人物添加阴影，使人物更具立体感，画面更加整体化。

9 整理画稿，擦去多余的部分。一位亭亭玉立身着明朝服饰的美女就呈现在我们面前，端庄秀丽，美艳动人。



用花做装饰是古时美女们常用的方法，更能为人物增添特有的魅力。



古时衣服比较烦琐，外袍、里衣有很多层，注意绘画时要注意衣服的层次关系。



9.1.4 实战——清朝服饰

清朝女子穿长及脚面的旗装，或外罩坎肩，喜欢在旗装面上绣一组图案做装饰，清朝旗装可形容为“衣皆连裳”，与汉族服饰有着明显的区别。

绘制草图

1 用线条简单地勾勒出人物的大致形态，利用线条表现人物骨骼的走向和动作。

2 在上一步的基础上绘制出人物的外衣轮廓，注意清朝服饰的特征，女子喜欢用旗头做装饰。

3 继续刻画衣服的细节部分，让人物的画面更加完整化。

4 根据十字基准线勾勒出人物的五官，在旗头上画出花纹做装饰。

整理画面





5 整理画面，在前面草图的基础上描出人物上半身的线稿。

6 继续绘制出人物下半身的线稿，注意线条要流畅、简洁、干练。



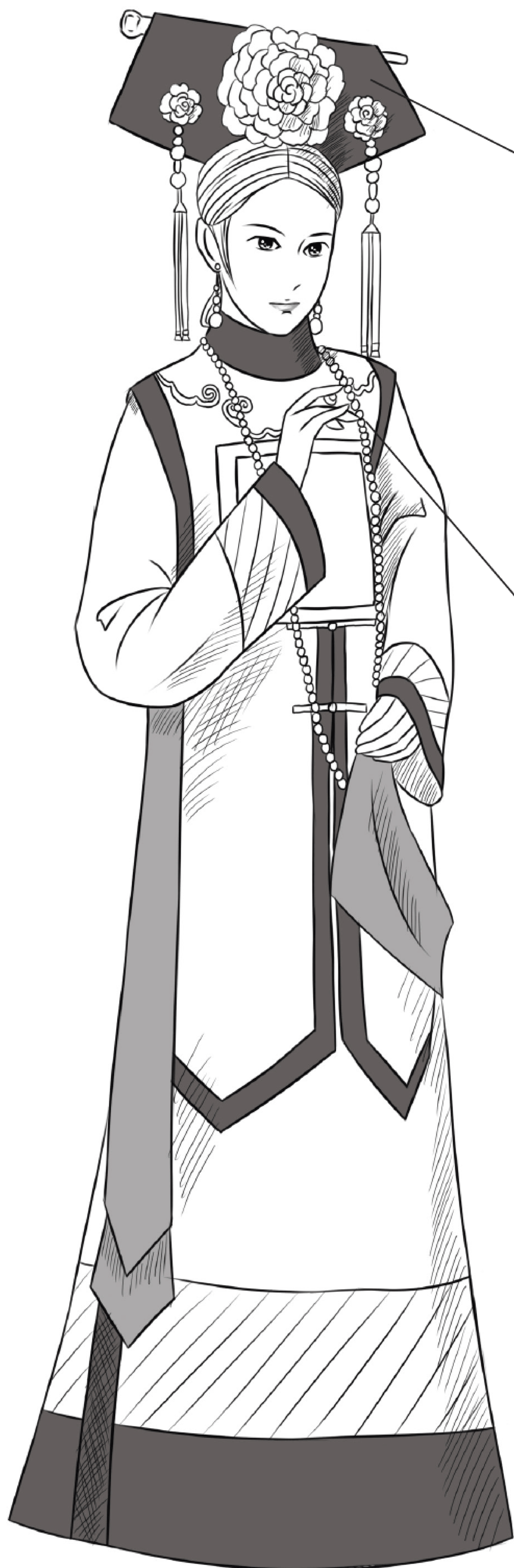
7 给衣服简单地添上一些灰色，用线条在裙摆和衣袖上做装饰，使画面更加完美。

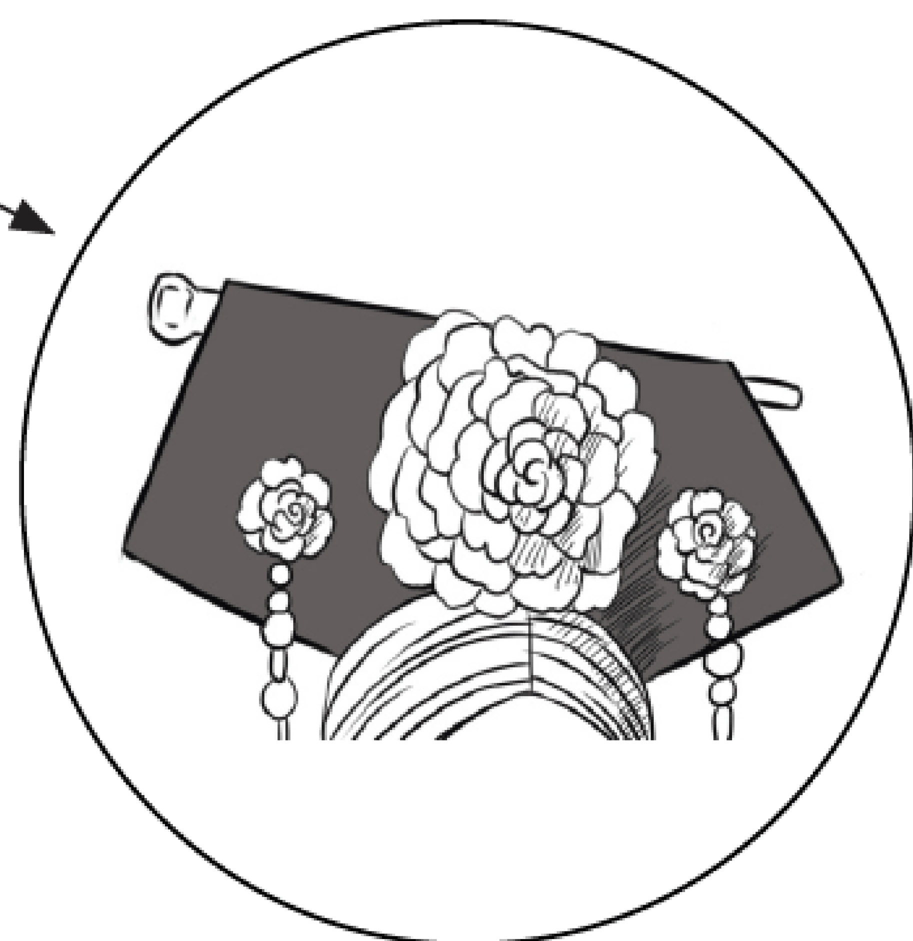


8 用排线简单地给人物添上一些阴影，注意添加阴影时的光源方向。

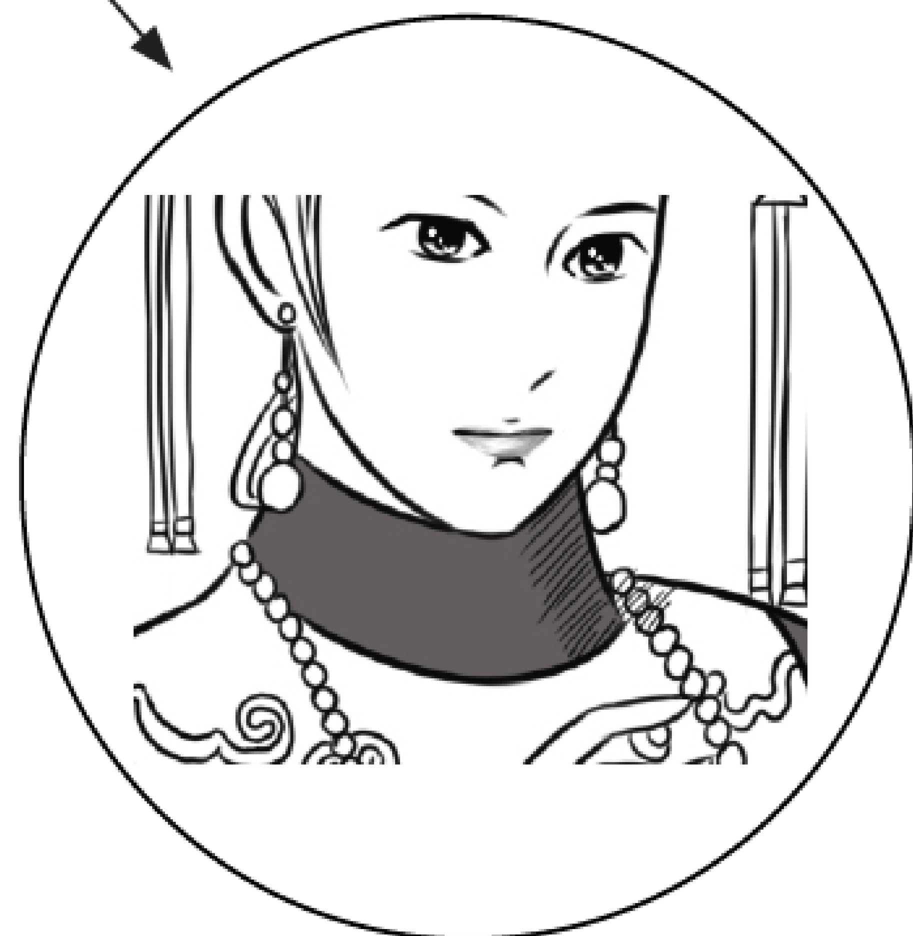


9 整理画面，擦去多余的线条，人物的最终效果就完成了。一位身着旗装的美丽妃嫔形象就出来了，兰花指翘起，显得温柔儒雅。





配以繁花的旗头是清朝女子非常流行的装扮，它能更加突显女子的高挑。



珠宝翡翠是古时女子做装饰时必不可少的东西，它能提升一个人的高贵气质。

9.1.5 实战——民国服饰

民国时期受西方影响，女性的服饰有了很大的变动，旗袍就是民国女子服饰的一大亮点，除旗袍外就是外衫和半身裙了。

绘制草图





1 用线条简单地勾勒出人物的大致形态，利用线条表现人物骨骼的走向和动作。





2 在上一步的基础上绘制出人物的身体结构，注意人物的上身稍稍向左边侧着，肩膀倾斜。





3 根据人体绘制出人物的发型和旗袍的大致样式。

4 继续刻画出头发的层次感和衣服的褶皱感，细化领口的边缘。



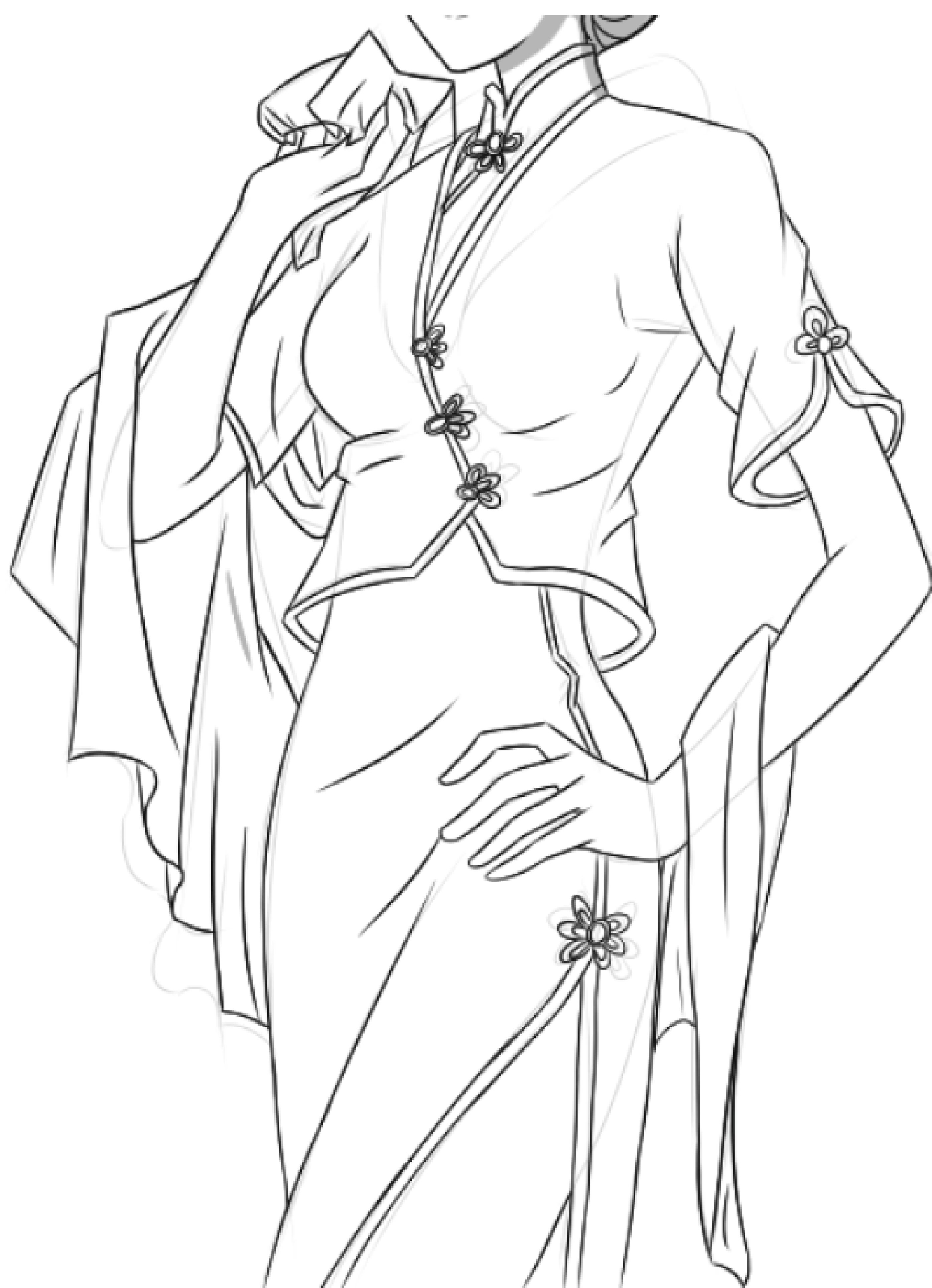
整理画面

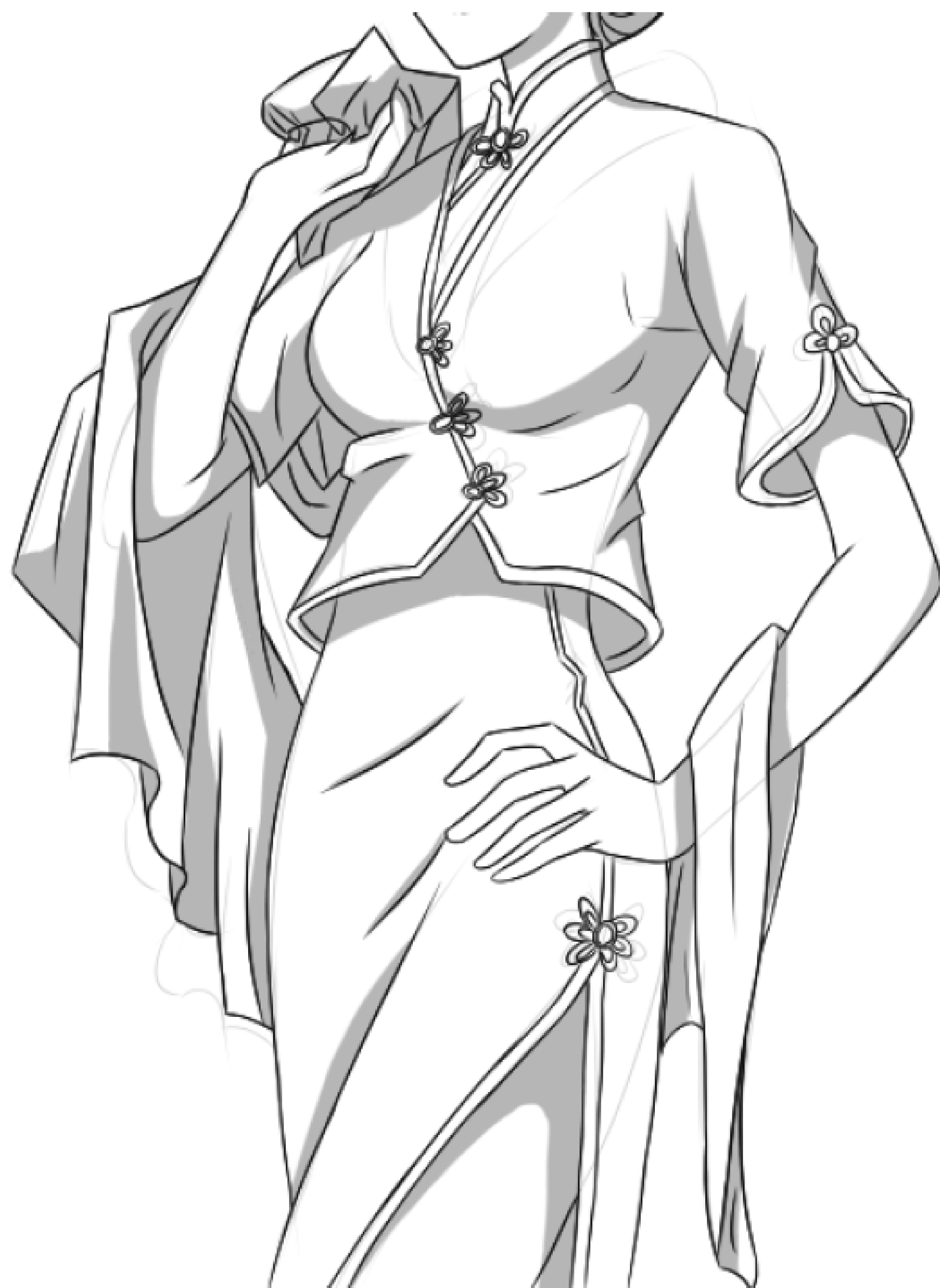




5 根据草图绘制出人物的头发和面部五官。注意卷发的形态以及卷发被发夹固定时的绘制。

6 根据头发的线稿绘制出阴影效果，突显出头发的层次感和立体感。注意人物面部的投影也要绘制出来。

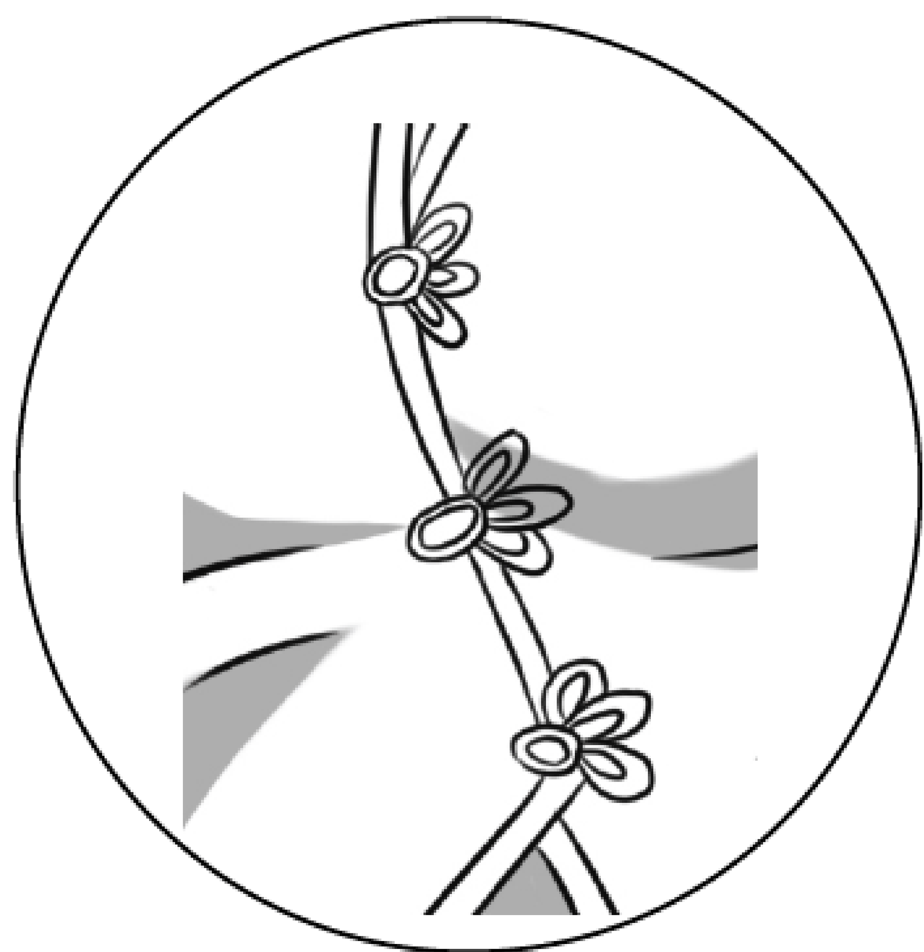




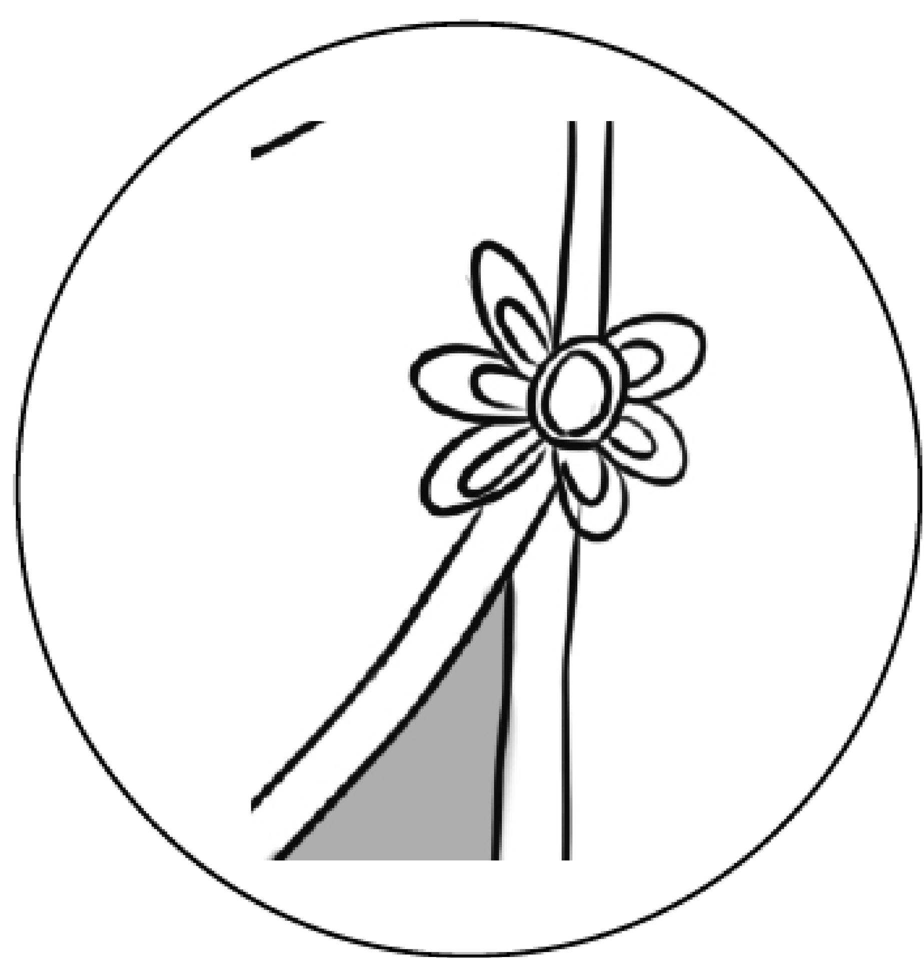
7 绘制出人物的身体部分，绘制出旗袍的轮廓，注意线条要流畅要有粗细变化，能体现出裙摆的飘逸感。

8 添加阴影，给衣服的褶皱、人物手臂和大腿部位绘出阴影效果，使人物的立体感和画面感增强。

9 擦去多余的线条，最终效果图完成。梳着流行发型、身着旗袍的女子看起来妩媚动人。



盘扣是旗袍的一大特色，它不仅起着固定衣服的作用，更对旗袍有着很好的装饰效果。



民国时期的旗袍开叉比较高，在行走时腿部会因为运动微微露出，能够体现女性的魅力。

9.1.6 实战——日本和服

和服是日本的一种民族服饰，种类繁多，质地和式样变化万千，在男女款式有明显的差别，而且依据场合与时间的不同，人们也会穿不同的和服出现，以示慎重。

绘制草图



1 用动态线表现出人物身姿稍稍后仰、手臂抬起、单脚点地的姿势，然后勾勒出动态结构。



2 根据头部的结构，绘制出具体的脸型，绘制出五官，绘制出齐刘海的长发。注意线条要流畅。



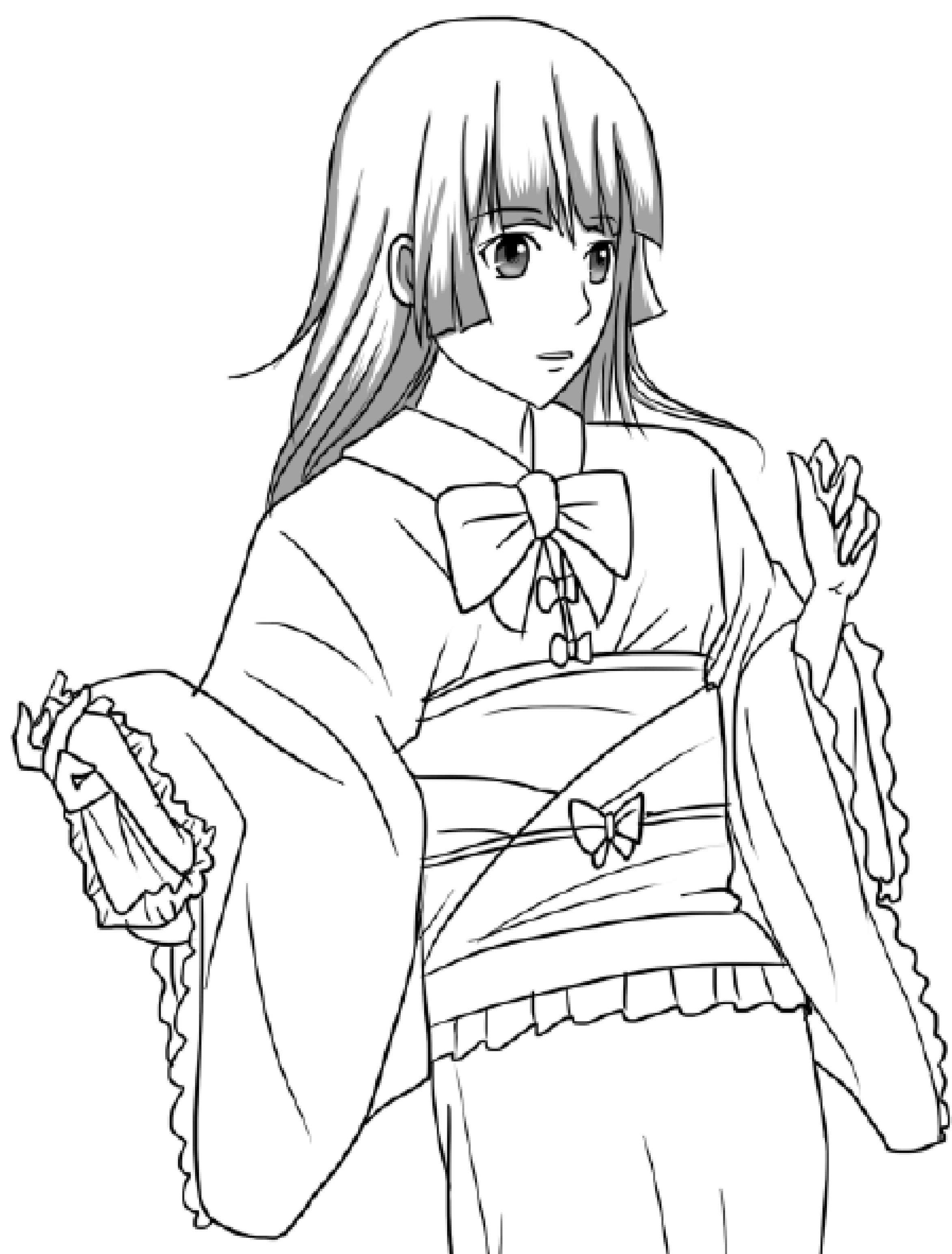
3 绘制出人物的上半身，给衣服添加线条，增强层次感，给衣服加上蝴蝶结和花边，让画面更加生动。

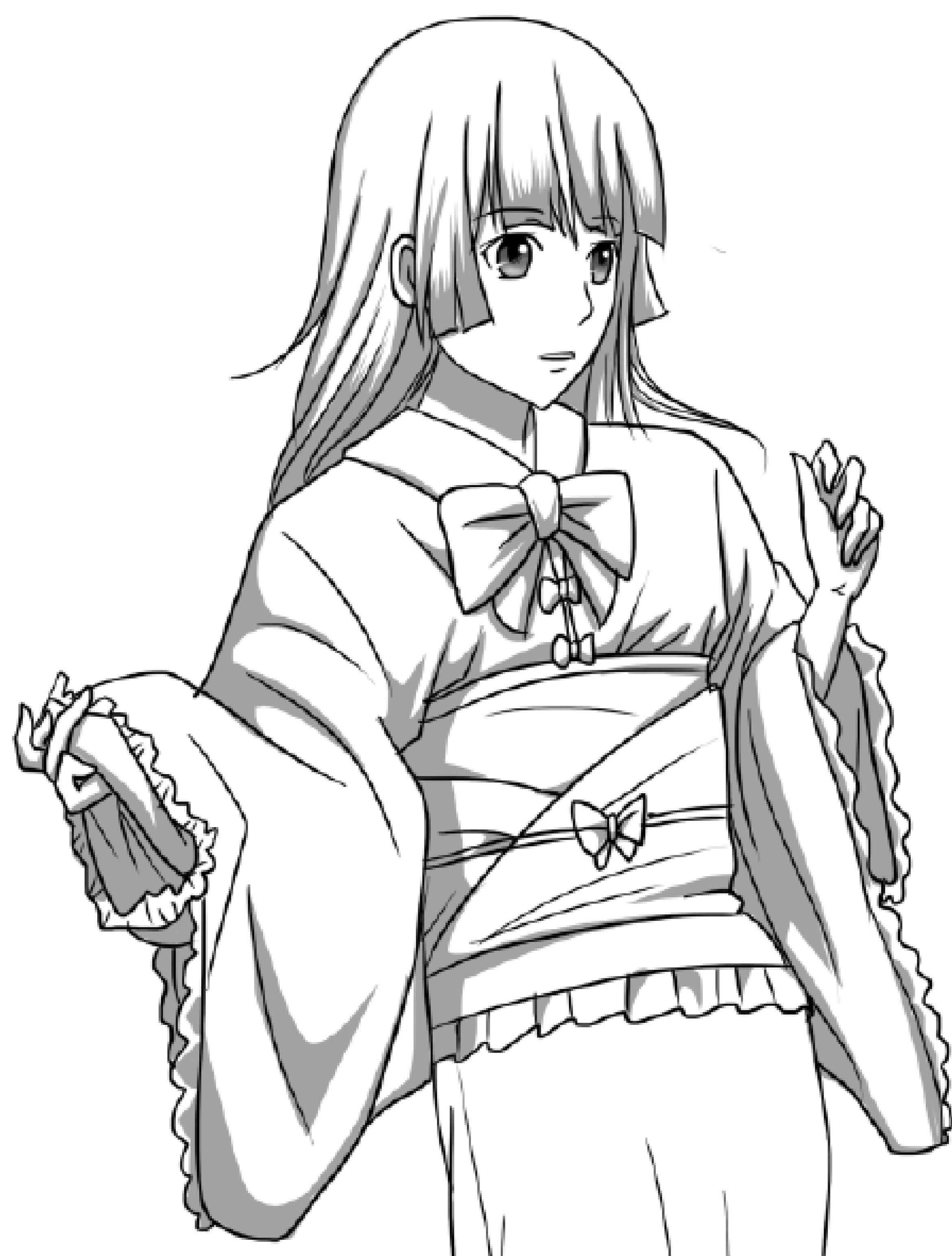


4 绘制出下身的衣裙、脚掌和木屐；绘制膝盖部位因腿部弯曲形成的堆积褶皱；在裙上绘制覆盖褶皱。



整理画面





5 加深瞳孔，点上高光，刻画出人物的眼睛，根据每缕头发的走向，在头发的下垂部位绘制阴影。

6 在颈部添加阴影，根据衣服上的褶皱，给衣服添加阴影。添加阴影后，画面立体感增强。





7 根据褶皱给裙子、腿部后方添加阴影，裙子分叉的遮挡处以及腿部中间都要添加阴影。

8 绘制出因裙摆遮挡，在脚掌上所形成的阴影。根据木屐的结构，给木屐添加添加阴影。

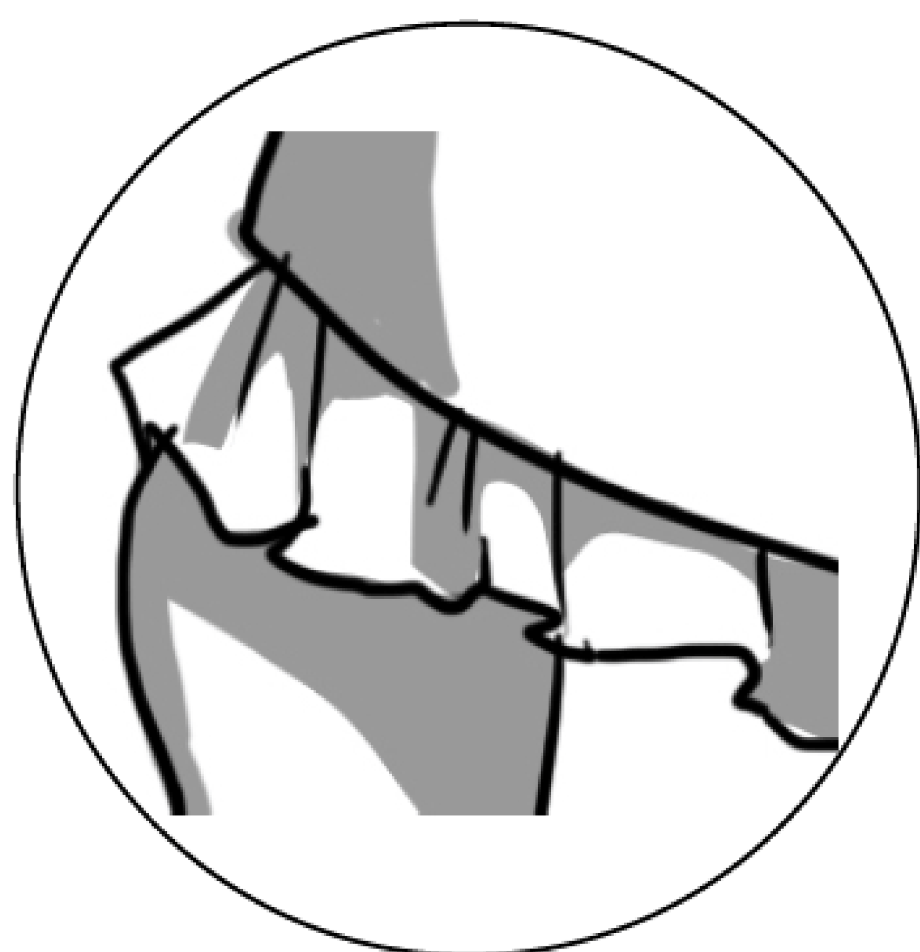


9 最后整理画面，最终效果图完成。齐刘海的长发，柔美的女士和服，让少女的气质更加温婉。



头发上的阴影通常要在垂落的部分添加，还要根据每缕头发的走向有所变化。这样阴影才会更加生动，头发看起来也会更加柔顺。





荷叶形褶皱，首先要用波浪线绘制出外轮廓，然后在每个起伏点上绘制褶皱线即可。

9.1.7 实战——韩国服饰

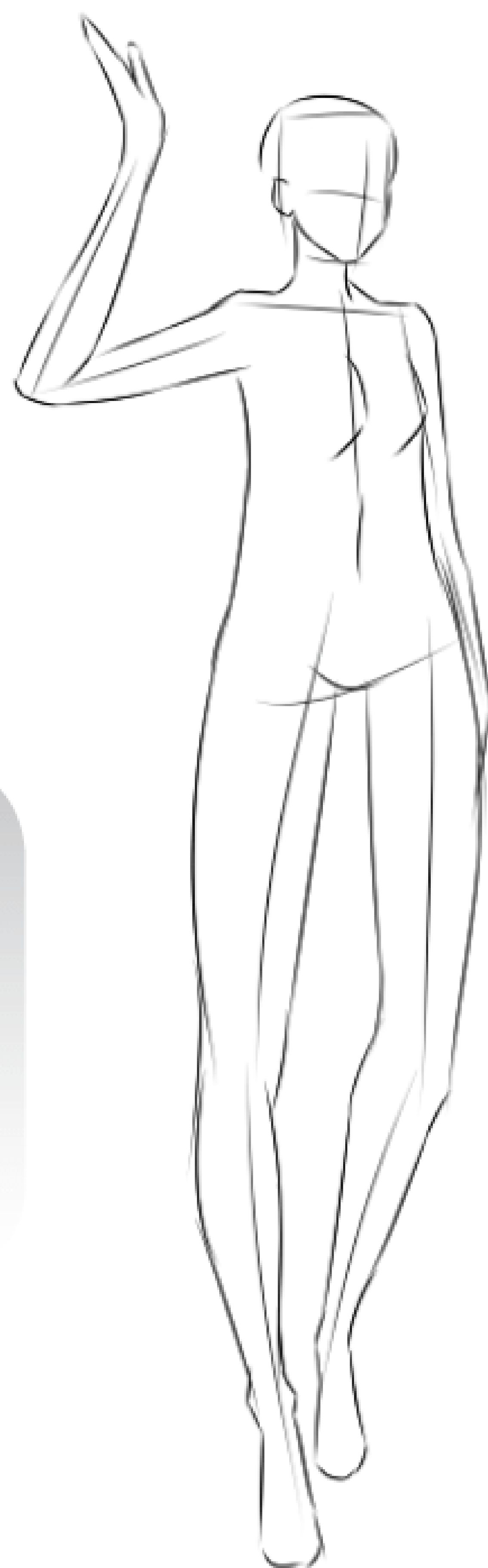
韩国古时的服饰受中国唐代服饰的影响，所以在它的造型特点上跟唐朝服饰有很大的共同点。

绘制草图





1 用动态线表现出人物的动态姿势，这里的女子是有一只手抬起的。





2 根据动态线绘制出人物的身体结构，注意将女性身体结构的特征。





3 给人物添加衣服和发饰，注意韩国服饰和人物的特点和装扮，绘画要符合主题。





4 在上一步的基础上添加衣服和发饰细节，让画面更加趋向完整化，人物更加生动。

整理画面





5 整理画面，在前面草图的基础上开始描出人物上半身的线稿，注意人物的发饰比较繁杂，要细心处理。

6 继续描线，勾勒出人物下半身的线稿，与上半身相比，下半身相对简单，主要是裙子，注意线条绘制要流畅。





7 给人物的衣领、袖口、胸前的飘带以及鞋子的下端用排线着重色强调出来。

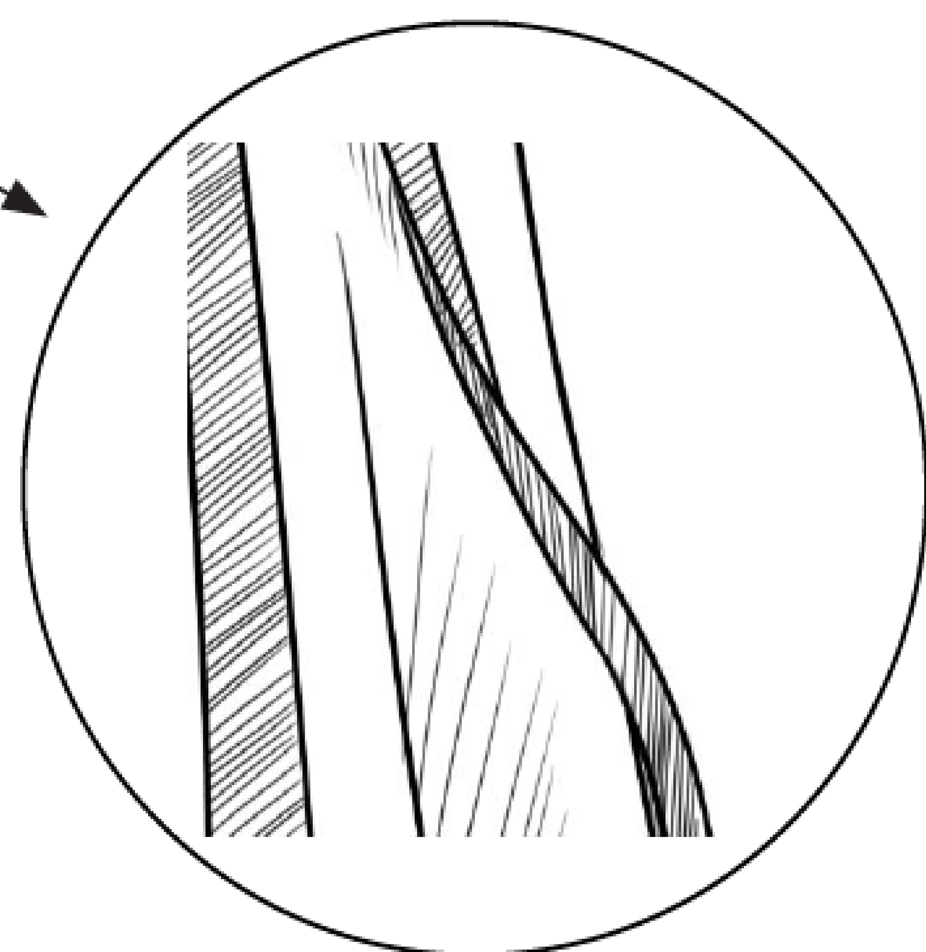
8 使用排线给人物添上一层浅浅的阴影。注意光影的变化要科学有理。

9 整理画面，最终效果图完成。长辫子盘起，长裙飘扬，身着韩服的女子显得高贵而典雅。





将辫子盘在头顶是韩国发饰特有的装扮，更能突出女子精致小巧的五官。



注意飘带随风摆动出现翻转的情况的绘制及其中线条的穿插关系。

9.2　西方古风美少女的服饰绘制

每个地域都有自己的地方特色，像文化、信仰等。西方的文化及民族信仰与东方相比有着它特有的韵味与姿态。

9.2.1　实战——斗牛士装

斗牛士装是西班牙的传统服饰。

绘制草图

1 用动态线表现出人物身姿稍稍后仰，手臂抬起、单脚点地的姿势，然后勾勒出动态结构。

2 根据动态线简单地勾勒出人物的身体结构，注意女性身体特有的结构特征。

3 详细地绘制出人物的身体结构，此女子的身材比较高挑，在8头身左右。

4 根据身体结构绘制出人物衣服的外形轮廓，以及五官和发型。

整理画面





5 整理画面，在草图的基础上进行描线，整理线稿时，注意线条的流畅性。

6 继续上一步，绘制出人物下半身的线稿，相对于上半身来说下半身就比较的简练。





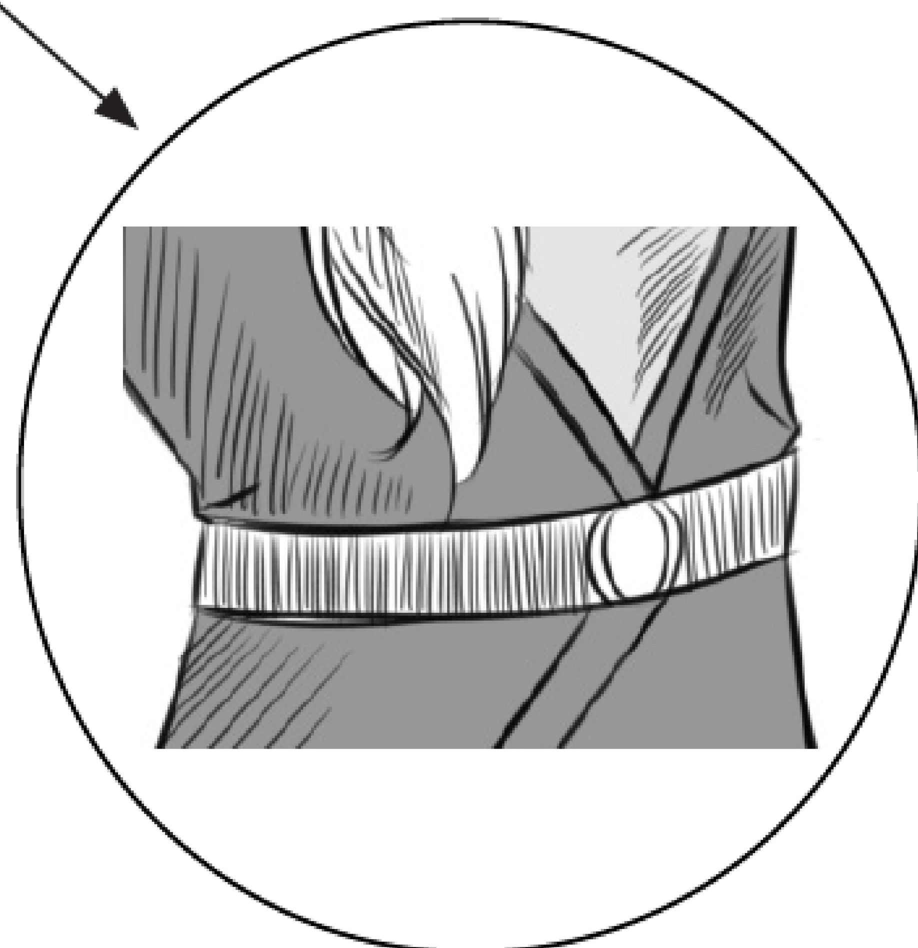
7 使用灰色给衣服添上一层颜色，用以区分服饰的层次关系，更显画面的完美性。

8 给人物添加阴影，注意绘制阴影时要合理。

9 整理画面，最终效果图完成。长长的辫子放在胸前显得美丽又大方。



头发上的阴影通常要在垂落的部分添加，还要根据每缕头发的走向有所变化，这样阴影才会更加生动，头发看起来也会更加柔顺。

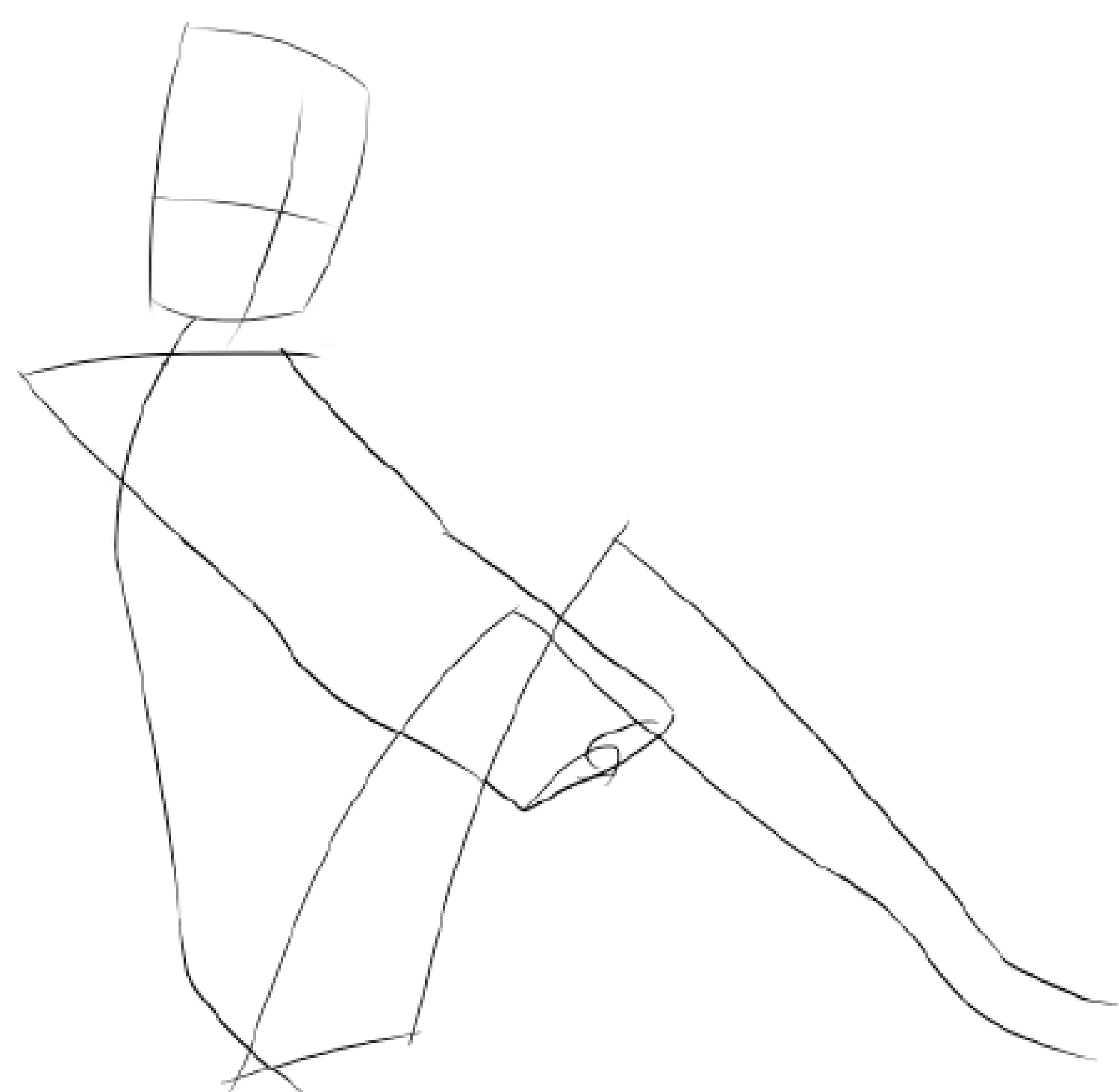


因为有腰带捆绑的原因，上衣在腰带旁会形成褶皱。

9.2.2 实战——贵族服饰

西方贵族的服饰都比较烦琐，会有很多的蕾丝花边做装饰，显得高贵又美丽。

绘制草图



1 用方框表现人物的侧脸，用动态线表现出人物双手抱着腿部，侧面坐着的姿势，注意整个动作要自然。

2 根据方框，勾勒出人物的头部，根据身体的动态线勾勒出具体的动态结构。注意胸部结构要凸起，腿部层次要明确。



3 绘制出人物的五官和头发，侧看的眼神要到位，绘制出披着的衣服和裙子，绘制出双手和双腿。

4 外形轮廓绘制完成后，整理画面，擦掉多余的线条，保持画面整洁，为下一步做准备。





整体画面





5 加深眉毛，加深上眼睑和瞳孔，用上深下浅的方法刻画出眼睛，在腋窝、腰部和披着的衣服上添加褶皱，增强层次感。

6 根据每缕头发的走向给头发添加添加阴影，根据衣服的褶皱变化在胸部下方和背部添加阴影。









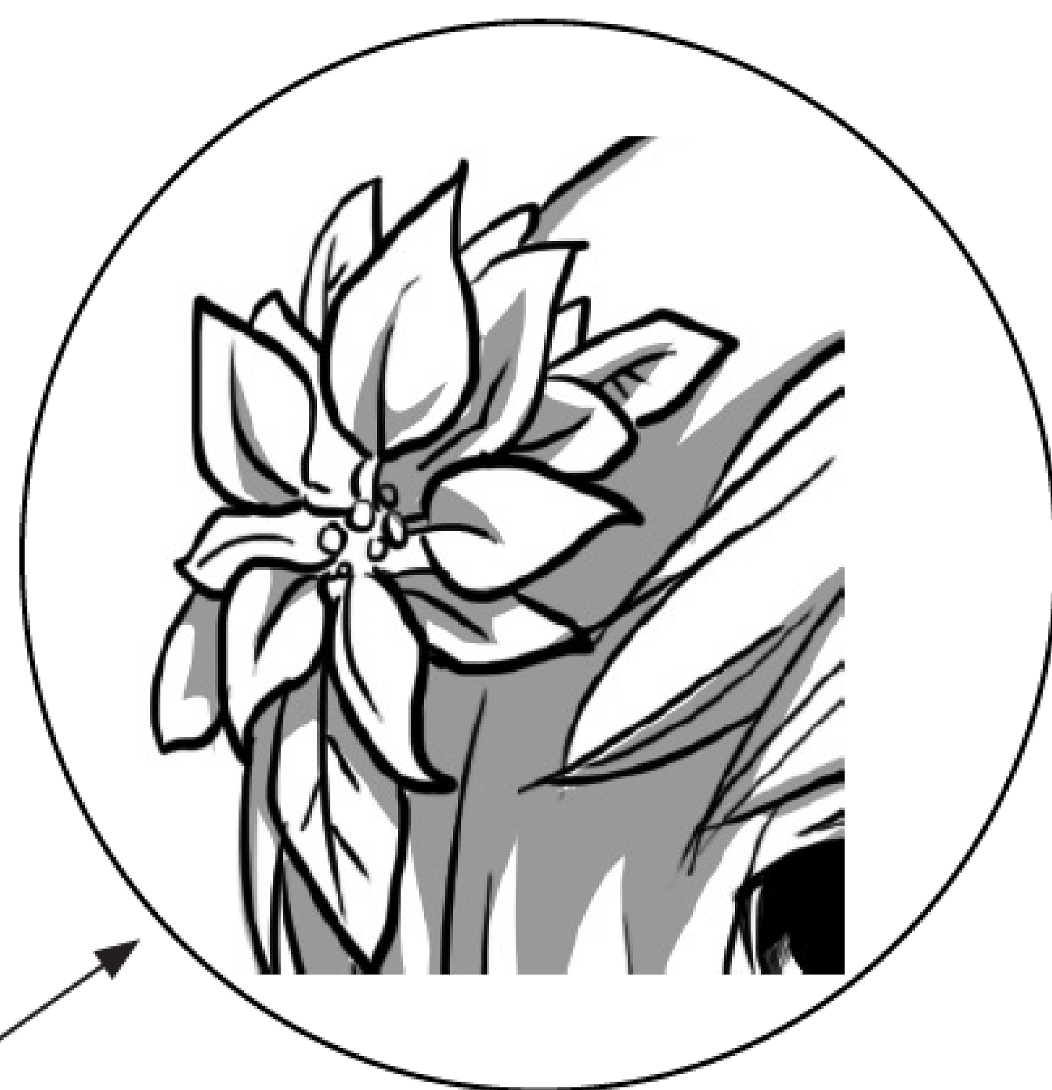
7 在腹部，绘制出裙子具体的结构，给手臂添加花纹，给裙摆内的绒毛添加线条，增强层次感。

8 腿部下方都属于暗面，要大面积添加阴影，腰部裙子的褶皱处和高跟鞋的边缘也要添加。



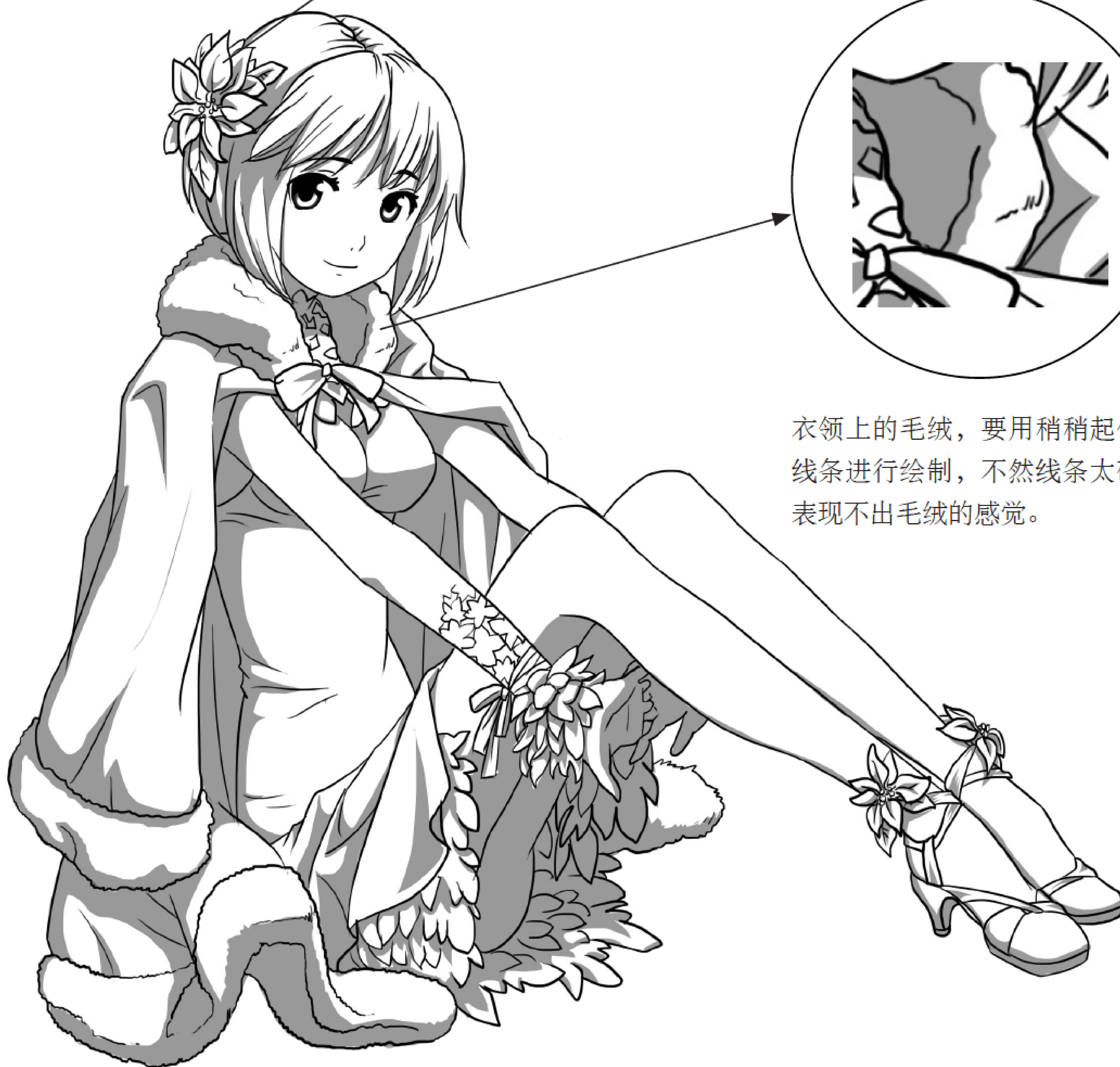


9 整理画面，最终效果图完成。少女双手抱着腿文静地坐着，甜美的微笑让少女显得很温柔。



花朵层层叠叠，注意上下遮挡的层次关系要明确，花朵上的阴影要在被遮挡和结构处进行添加。





衣领上的毛绒，要用稍稍起伏的线条进行绘制，不然线条太硬，表现不出毛绒的感觉。

9.2.3 实战——战斗服饰

在机战、科幻等类型的漫画中常出现战斗的美少女，这时需要一套合适的战斗装来突显出人物的身份。

绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物的大体姿势，一只手高举到侧歪着的头部，双腿交错进行着前进。



2 根据线条绘制出人物的身体结构，注意人物的肩膀结构要表现正确，因为弯曲会使左肩变短。





3 绘制出人物的大致外形样式，飘舞的头发和宽大的裙摆使人物的身份更加特殊。

4 细化衣服的款式，荷叶边会使人物看起来更加华丽高贵。添加武器后的人物更加突显出身份的特殊。

整理画面



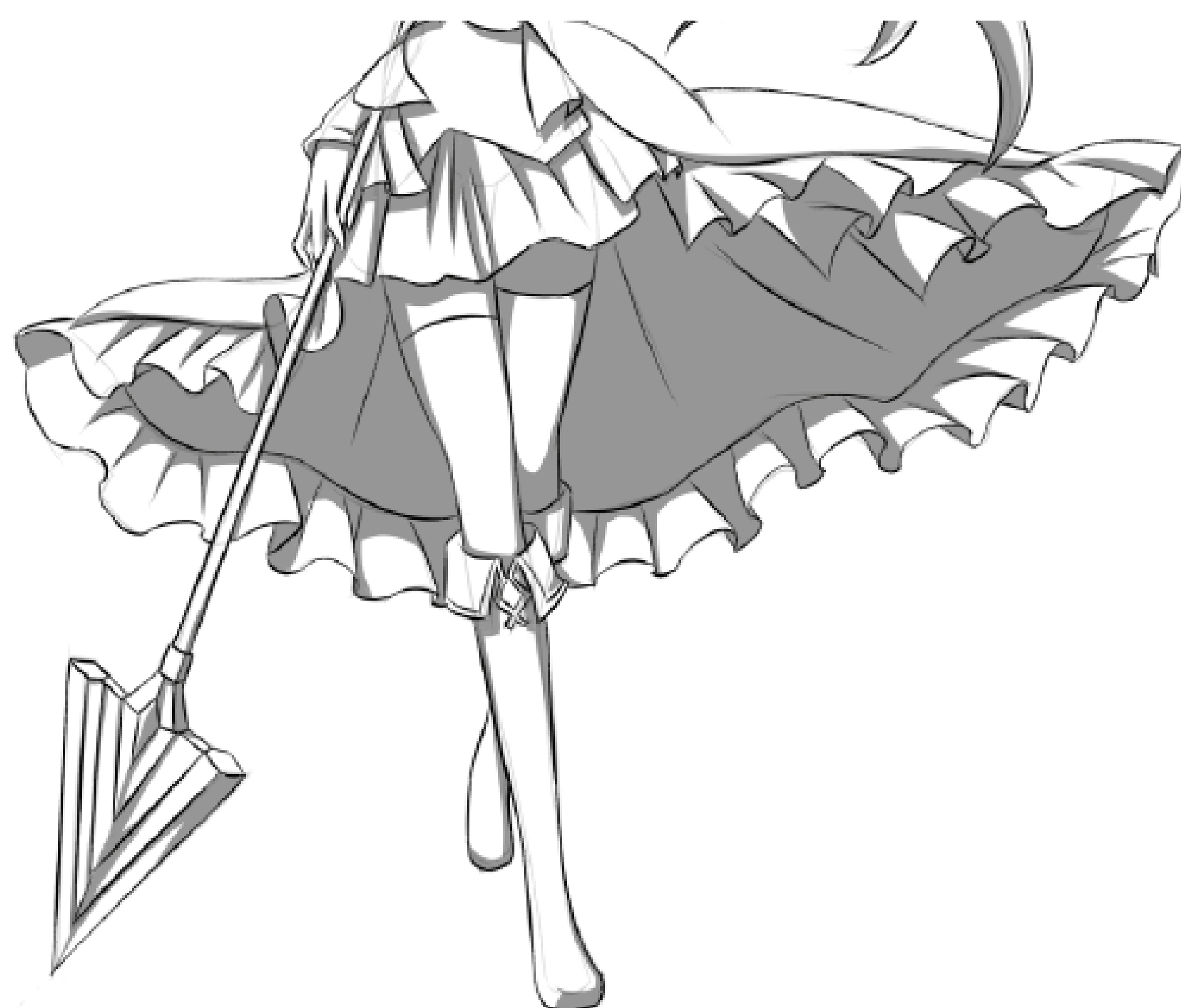
5 飘舞的头发使人物更加有动感，为了更加自然地表现出这种动感，绘制头发的线条要流畅，每缕头发的样式都不同。

6 添加阴影效果，使头发的内侧布满阴影突显出刘海与头发的层次，给胸部下面添加一些阴影，使人物的立体感增强。



7 宽大的荷叶裙摆和翻边的长靴使人物的服饰看起来即华丽又精致，手中的武器体现出人物不一样的身份。

8 裙摆内布满阴影效果，让短裙摆与大裙摆的空间层次感更加明显，也就区分出了荷叶边。





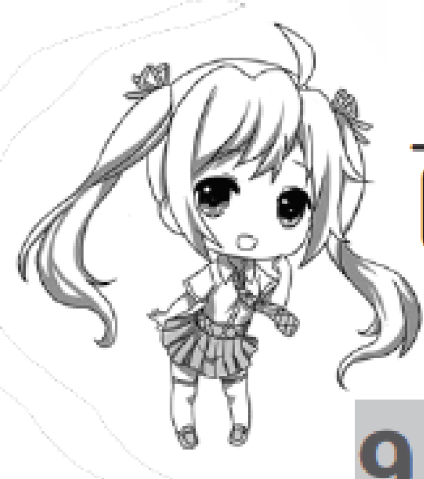
9 擦去多余的线条，最终效果图完成。漫画中不同类型、不同种族都会有不同的战斗装，所以美少女的战斗装也千变万化。



因为左手臂的抬高，使原本拉伸的褶皱线条改变了走向，也形成了一定的弧度感。



荷叶边的起伏度比较大，绘制时一定要注意褶皱的层叠空间感要明确，这样看起来才会真实。



9.2.4 实战——魔法师服饰

魔法师在动漫中是充满了神秘色彩的一类角色，他们的服装非常华丽。

绘制草图



1 用简单地动态线表现出魔法师的姿态，然后勾勒出人体的动态结构。



2 根据头部轮廓绘制出侧着的脸型和五官，绘制出稍卷的长发和尖尖的耳朵。





3 根据身体的动态结构，绘制出魔法师的上衣样式和双手，给衣服添加线条，增强衣服的层次感和华丽度。

4 绘制出腰部服装的荷叶边，绘制出垂下的裙子、穿着的丝袜、双腿、靴子以及法杖。注意线条要流畅。

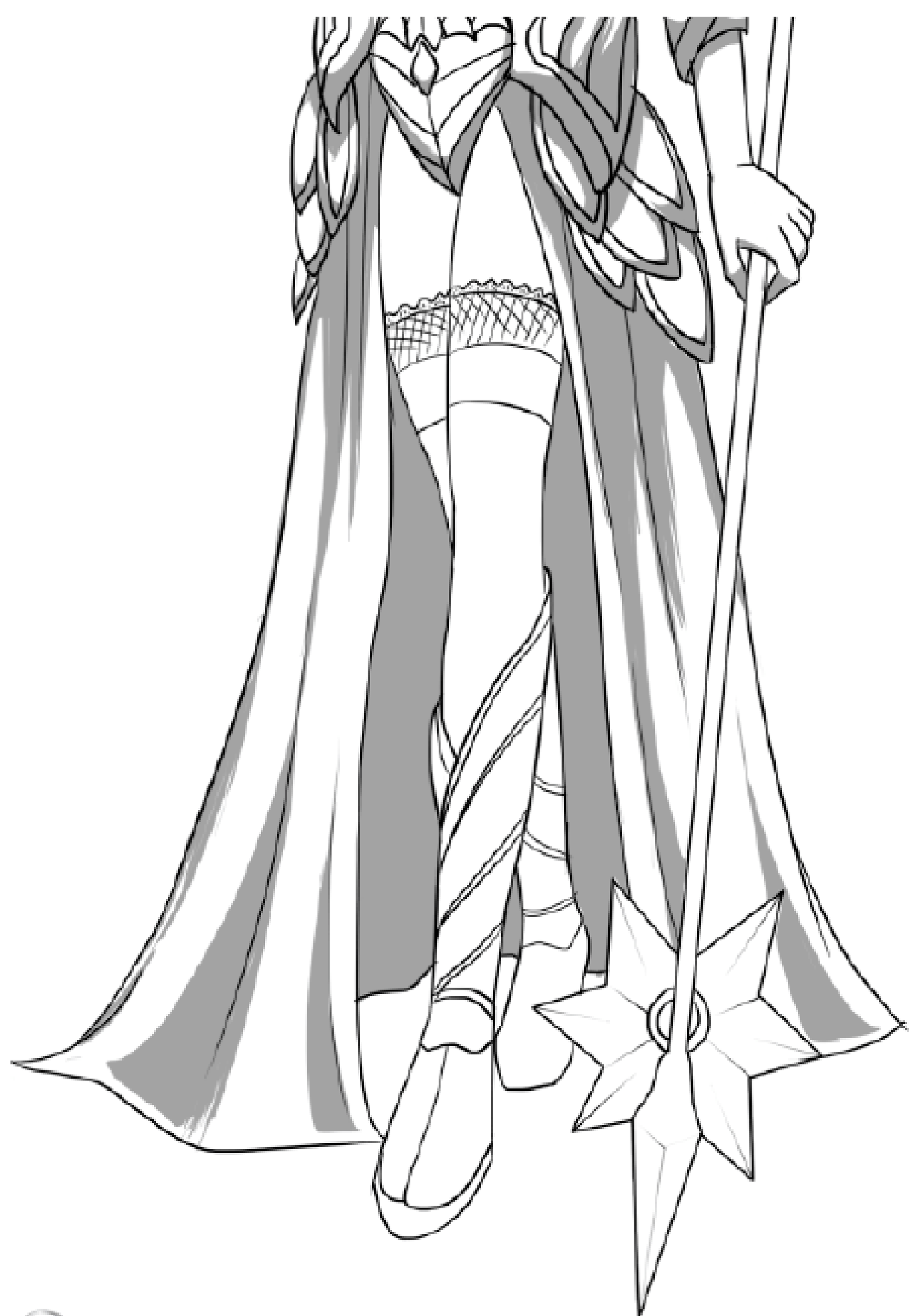
整体画面



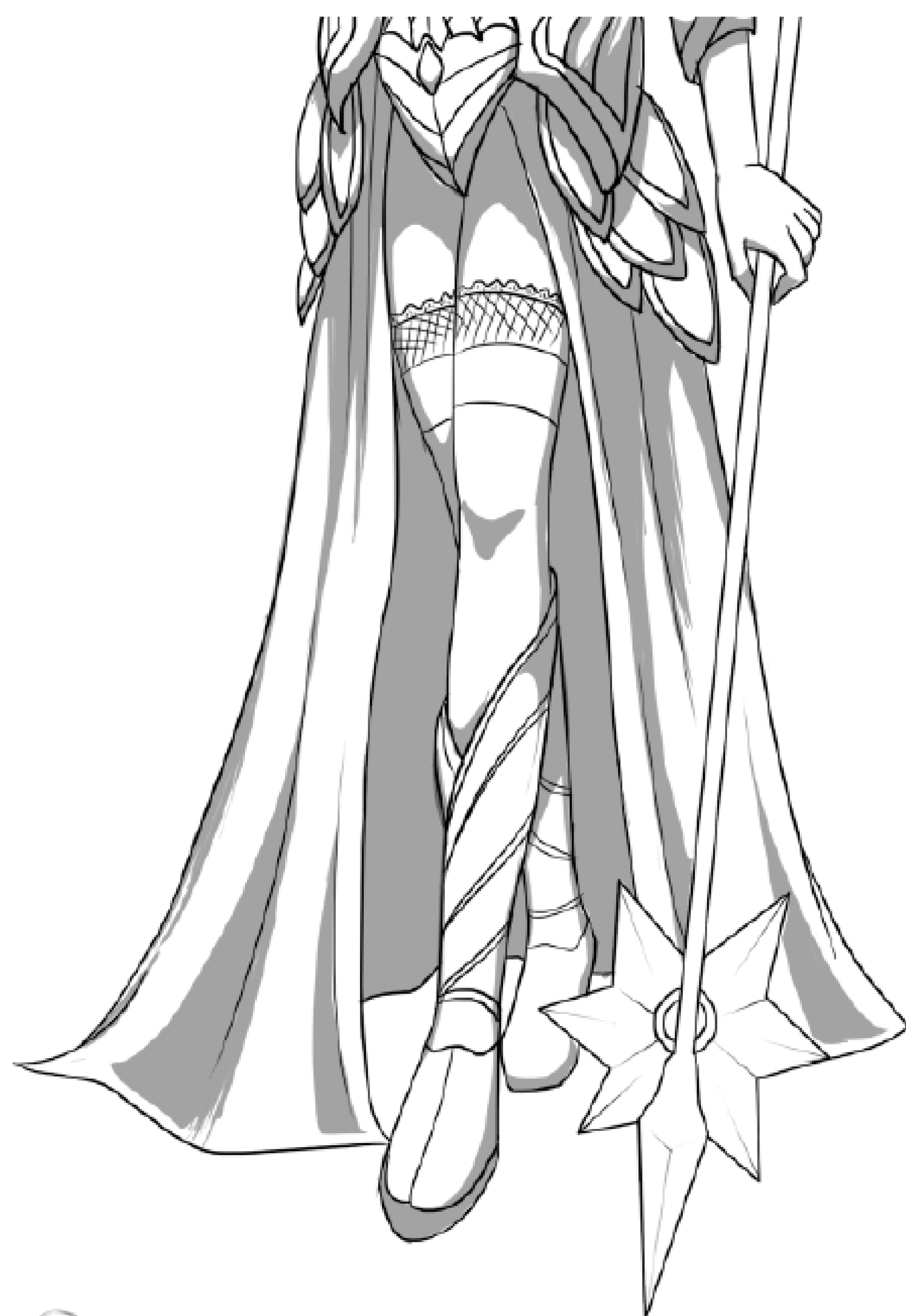
5 刻画出眼睛，根据每缕头发的走向给头发添加阴影，头发遮挡的脸部也要添加，给耳朵的内部添加阴影。



6 给上身添加阴影，服装上的阴影要根据具体的结构在背光面和遮挡处添加，这样画面会更加生动。

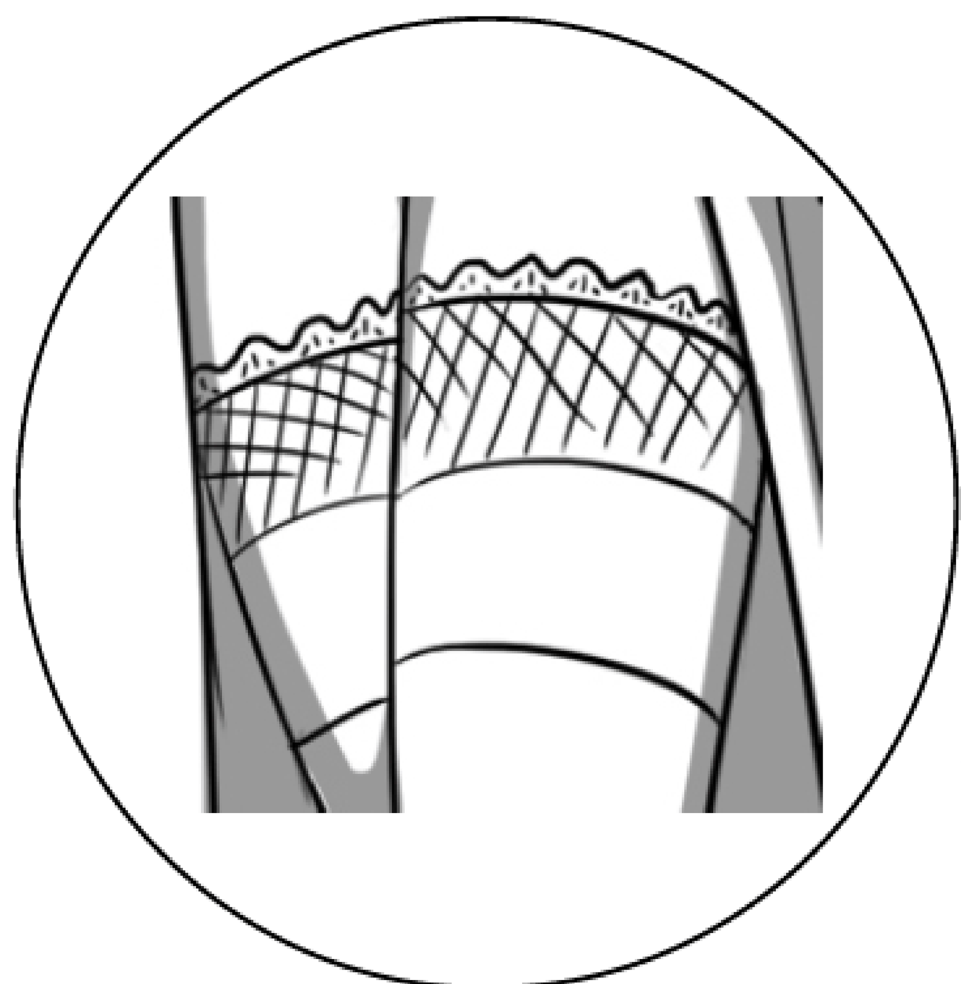


7 给垂下的裙子添加阴影，裙子的上方和下方的褶皱处都要添上阴影，给裙子的内部添加阴影拉开内外层次感。

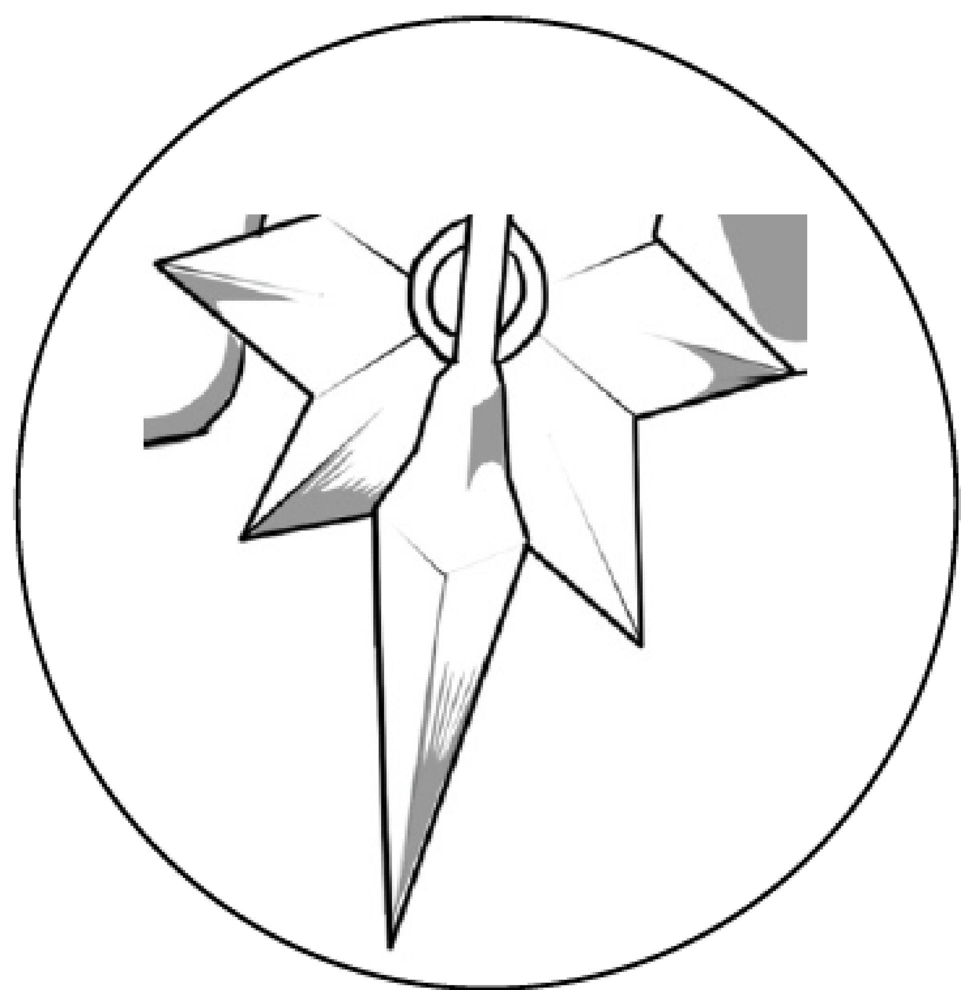


8 在大腿的上方和膝盖凸起处添加阴影，在腿部相互遮挡处添加阴影，在鞋子边缘的转折处添加阴影。

9 整理画面，魔法师服饰的最终效果图完成。魔法师神秘而强大，华丽的服装让人物显得更加高贵。



用交叉的直线绘制出蕾丝效果，但线条要有轻重变化，蕾丝的感觉才会更加生动。



武器上的阴影要从刃尖上开始向上绘制，还要有轻重变化，这样锋利感才会强烈。

第10章

古风人物构图



通过前面所学到的知识，相信读者已经能够独立地完成一幅作品，但要成功地表现出个人特色，除了要设定角色之外，还需要了解画面的构图方式的绘制。本章将通过6种构图的案例来进行讲解，让读者结合前面所学的知识绘制出一部完整的作品。

10.1 单人构图

单人构图有很多种，如特写、中景、全景等，通过不同的构图方式可以表现出故事的场景和人物的心理情绪。下面就来看看单人构图的案例绘制。

10.1.1 实战——特写

特写镜头在漫画分格中是表现得比较多的一种构图方式，可以准确地表现出画面所需要表达的意义。

绘制草图

1 特写人物的面部表情，只需要勾勒出人物的头部即可。

2 在上一步的基础上绘制出人物的发型样式。

3 继续绘制出人物的衣服和手部动作。

4 根据十字基准线进一步刻画出人物的五官。



整理画面



5 根据草图绘制出人物的头部，注意人物头部要低垂下来，人物的头发也会顺势滑落下来。





6 继续绘制出人物的衣服和手，完善画面。





7 进一步详细刻画人物的五官，使人物的神态更加出彩。

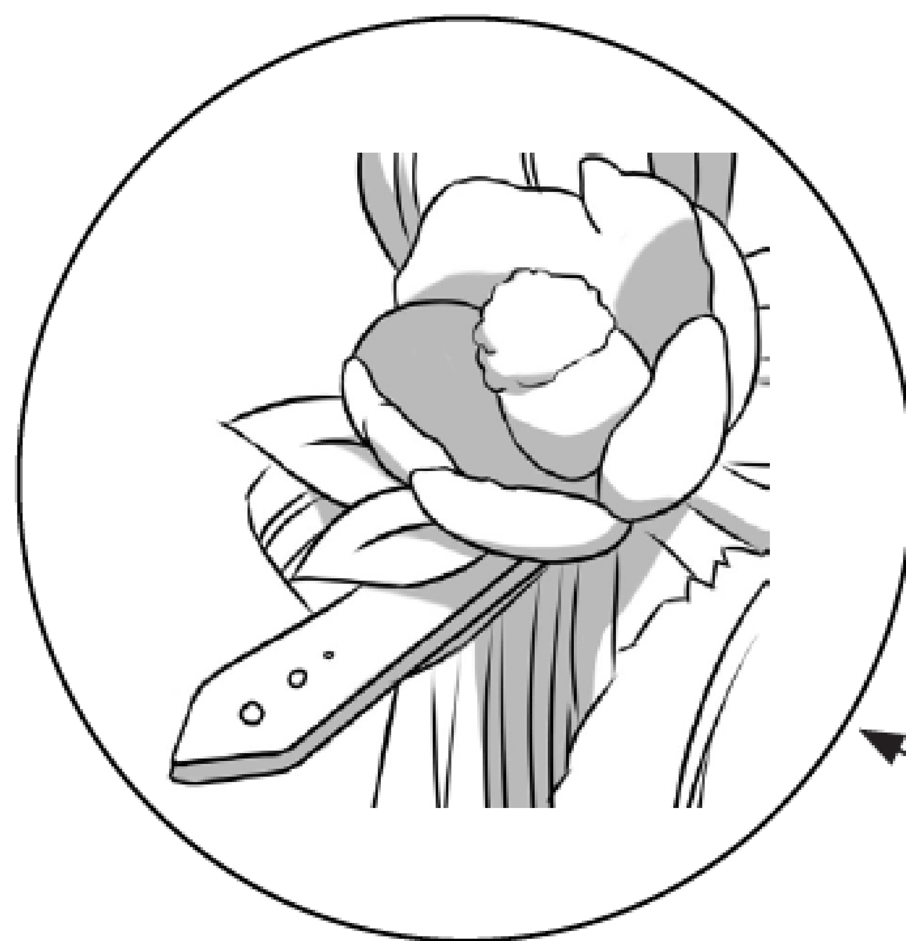




8 根据线稿绘制出阴影，使人物更加立体，画面更加完整。



9 擦去多余的线条，最终效果图完成。一个楚楚可怜的女孩绘制完成，阴影的效果使人物看起来更加立体，画面感更加强烈。



发饰的添加，使人物更添魅力，绘制时要注意发饰与头发之间的穿插关系。





人物的服饰质感是丝绸的，所以画起来线条比较圆润。



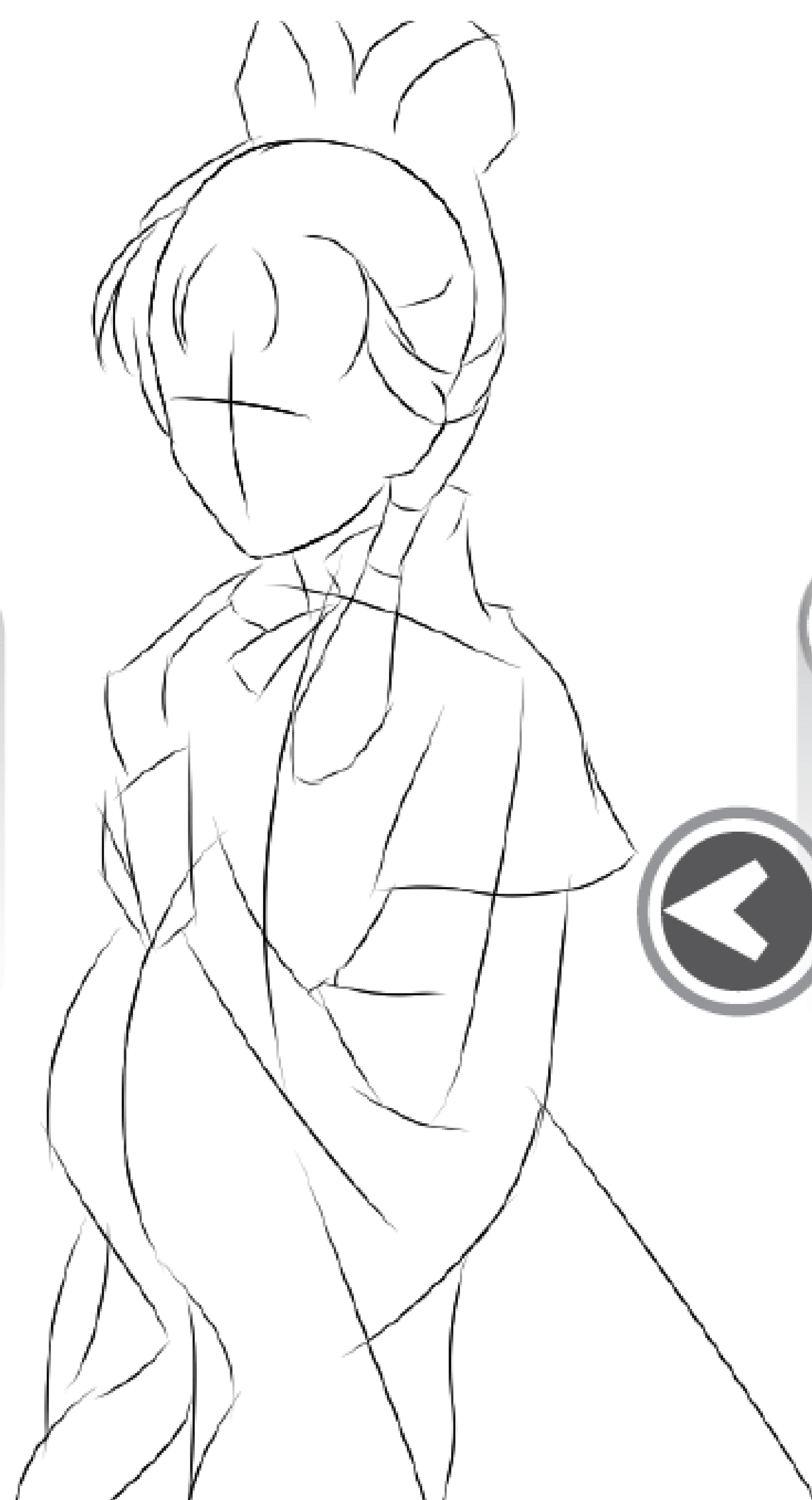
10.1.2　实战——中景

中景的效果主要表现出人物上半身的动作变化和人物的表情变化。

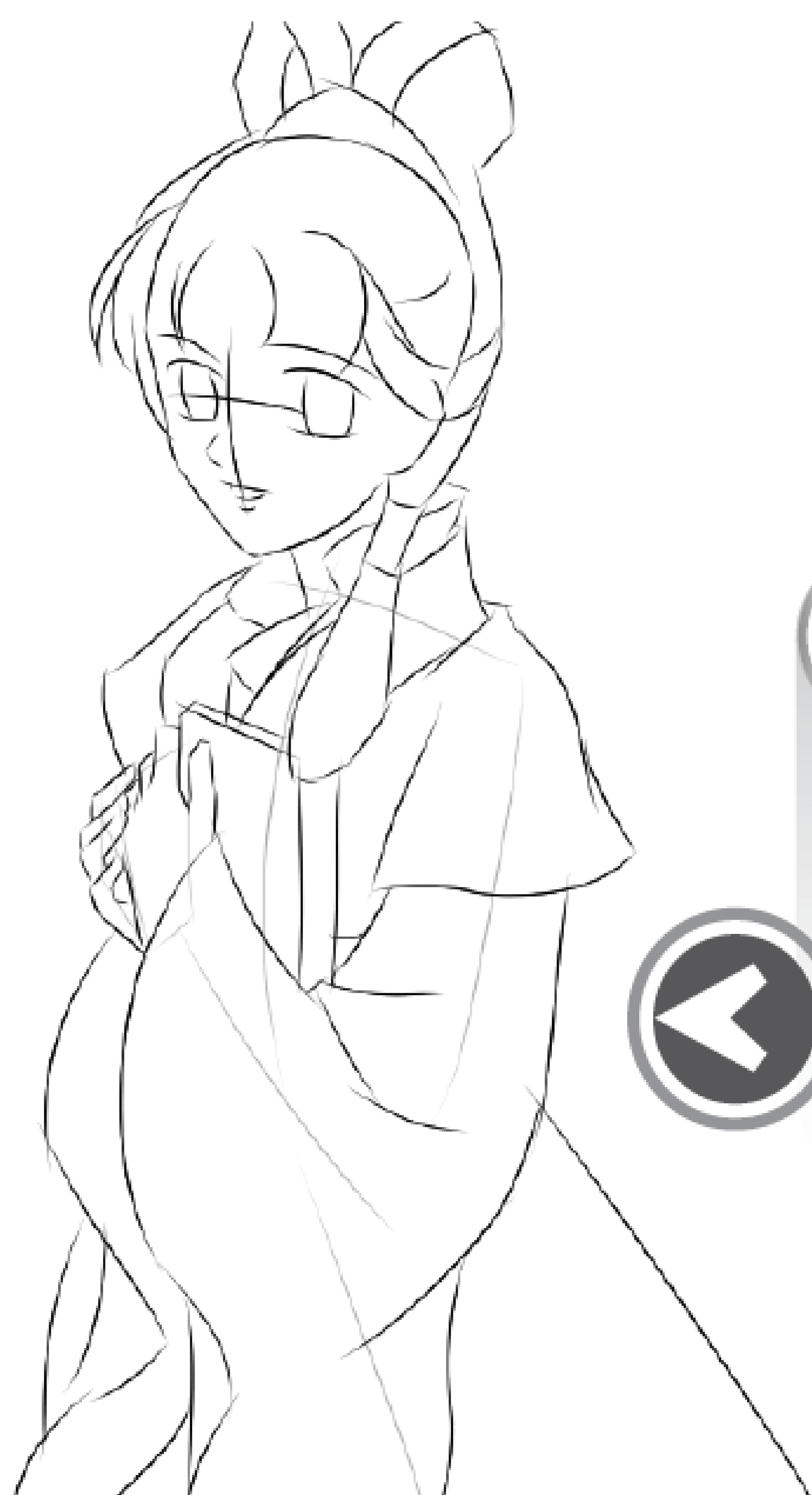
绘制草图



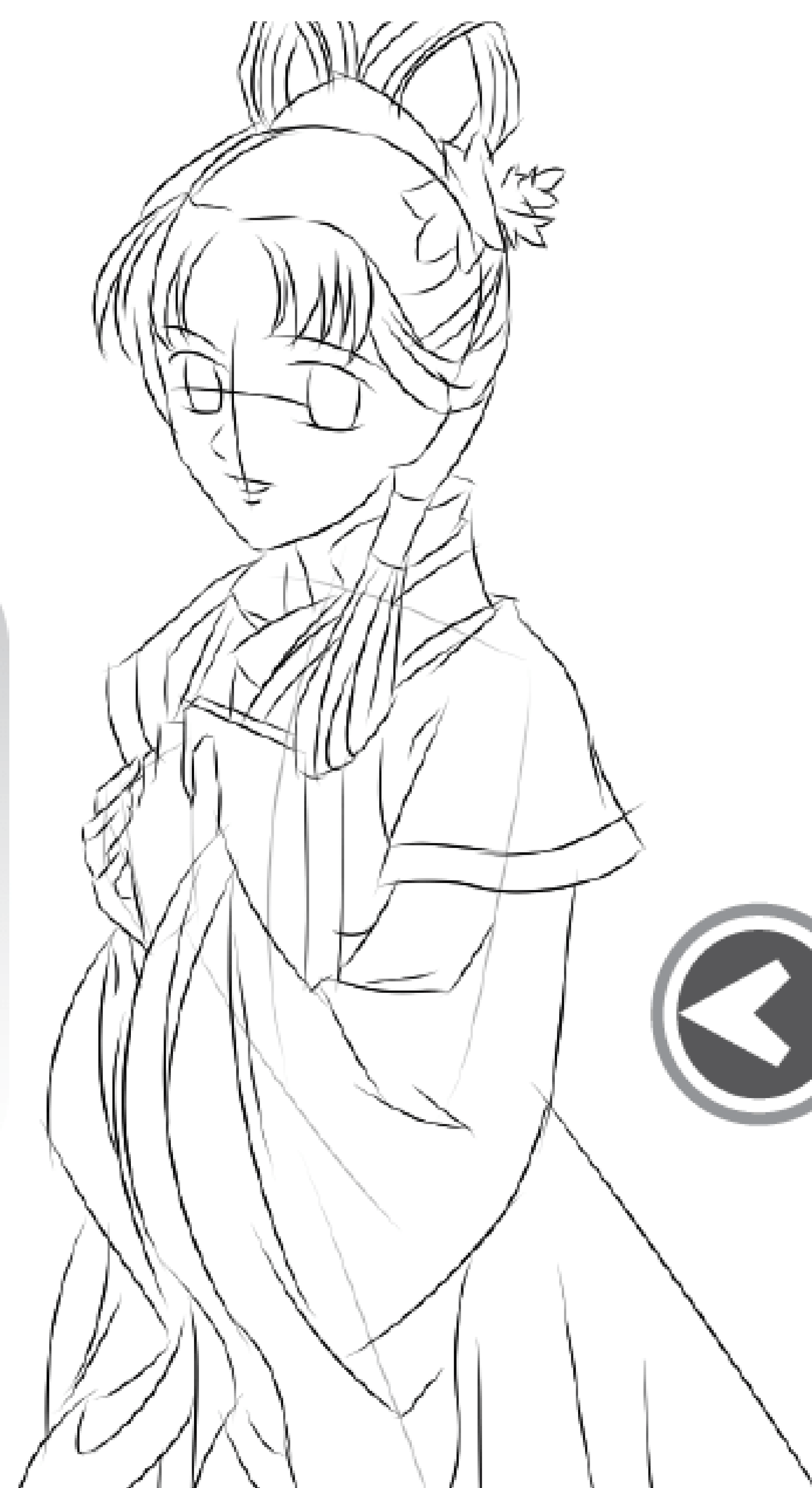
1 通过简单地线条勾勒，将人物的骨架动作表现出来，这是一个侧面姿势。



2 根据动态线绘制出人物的发型样式以及服饰轮廓。



3 接着上一步，根据十字基准线勾勒出人物的五官，以及绘制出人物的手和拿着的书。



4 进一步刻画草图，细化出头发的层次和衣服的褶皱，使人物看起来更加真实有立体感。

整理画面



5 整理画面，根据草图绘制出人物的头发部分。



6 继续上一步刻画出人物的五官，使人物更具神韵。



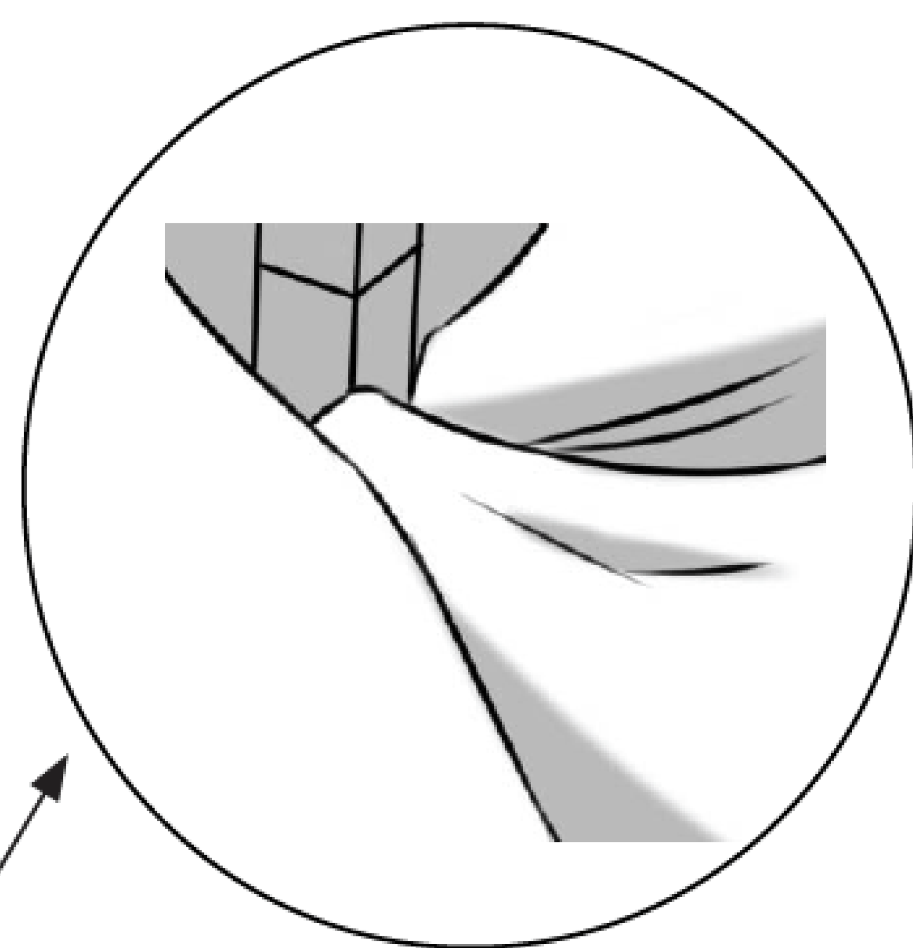
7 进一步绘制出人物的身体部分，因为人物衣服为丝绸质的，所以线条比较飘逸。



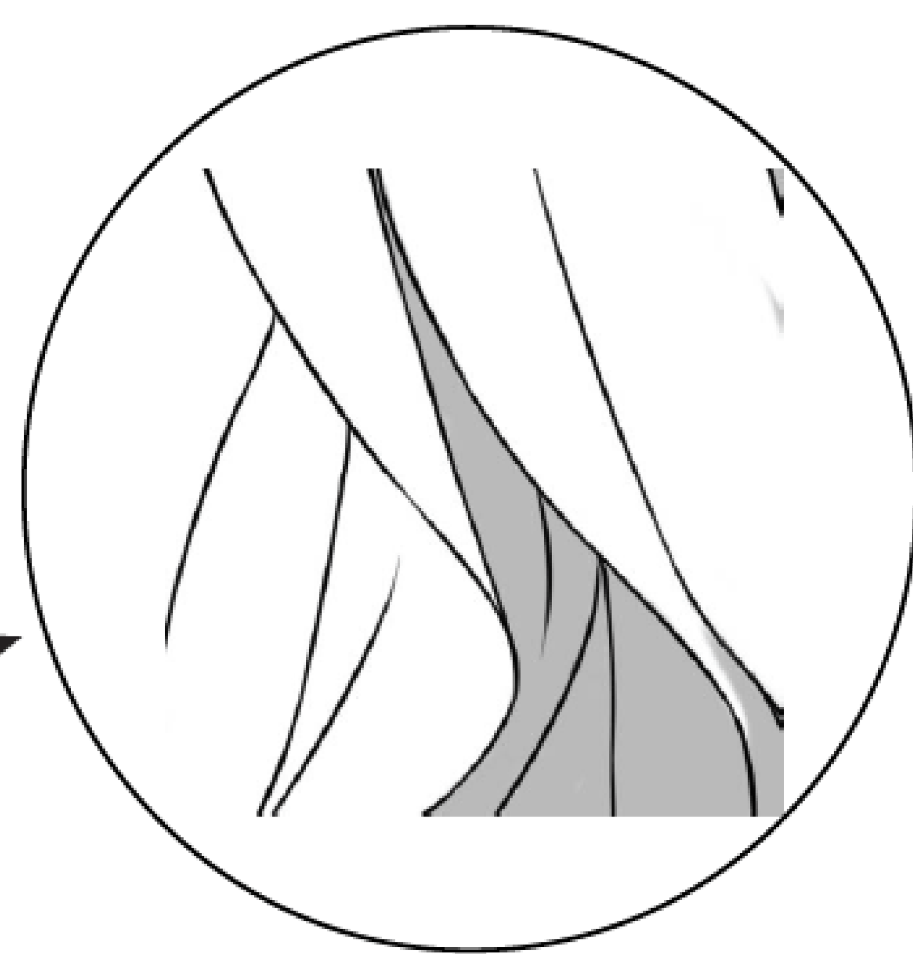
8 给人物添加阴影效果，使人物看起来更加有立体感和画面感，同时也增强了人物的空间感和层次感。

9 擦去多余的线条，最终效果图完成。通过这种中景的构图方式，可以看出人物的身体动作和表情变化。





注意人物手臂抬起，关节的地方最容易形成褶皱的堆积效果。



丝绸质的服饰一般随着人物的动作摆动起伏比较大，画时线条比较圆滑。

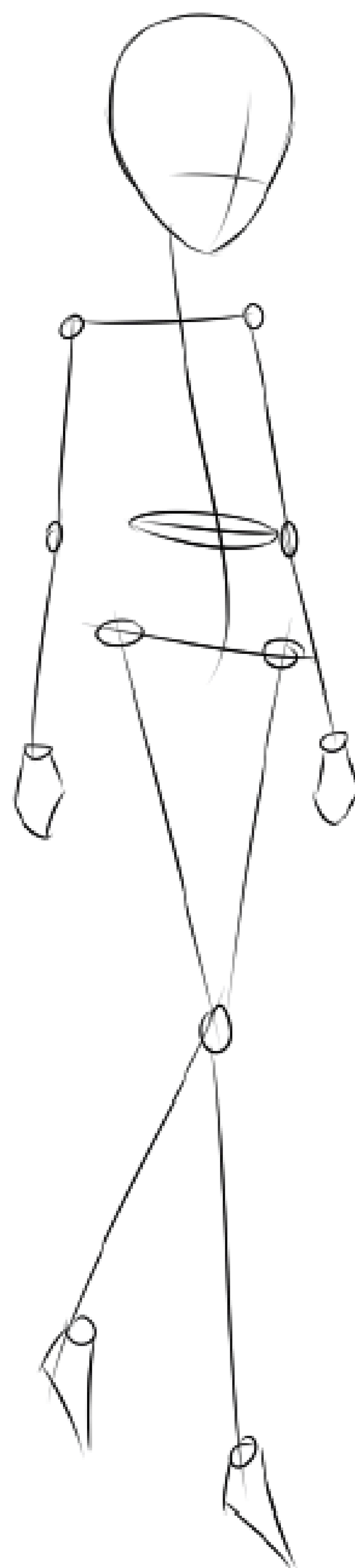
10.1.3 实战——全景

全身景，一个镜头中包括整个人物的画面，可以通过全景来表现人物的动作和状态。

绘制草图



1 用简单地线条勾勒出人物的大致姿势，这里表现的是一个人走路的姿势。



2 根据上一步用小圆圈标记出人物的关节位置，以便后续的绘制，以及勾勒出人物的手脚。



3 继续上一步绘制出人物的身体结构，注意女性特征的表现。



4 进一步刻画草图的样式，绘制出人物的五官样式和衣服的外形。



整理画面



5 根据草图绘制出人物的线稿，注意线条要简单流畅。



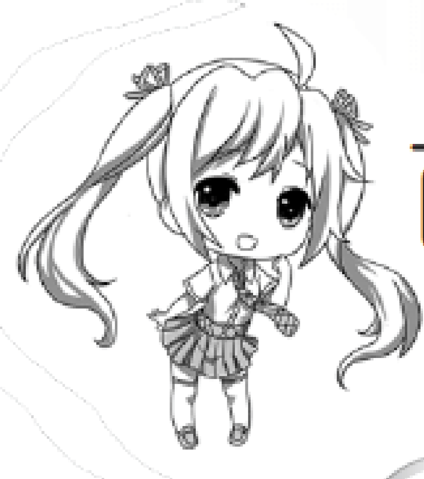
6 给人物头发添加一层灰色做固有色。



7 继续上一步，给人物的衣服添加一层灰色，区分开衣服之间的层次关系。



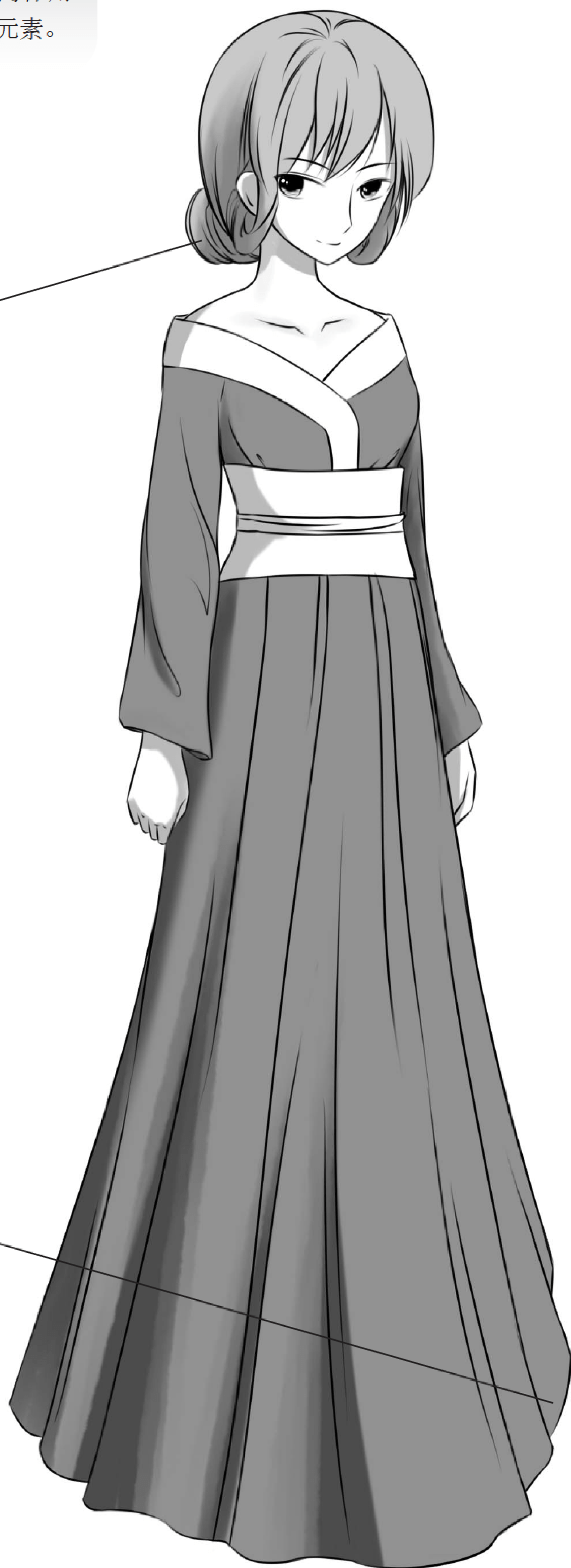
8 利用阴影绘制出头发和裙子的层次，使人物看起来更加真实更有立体感。

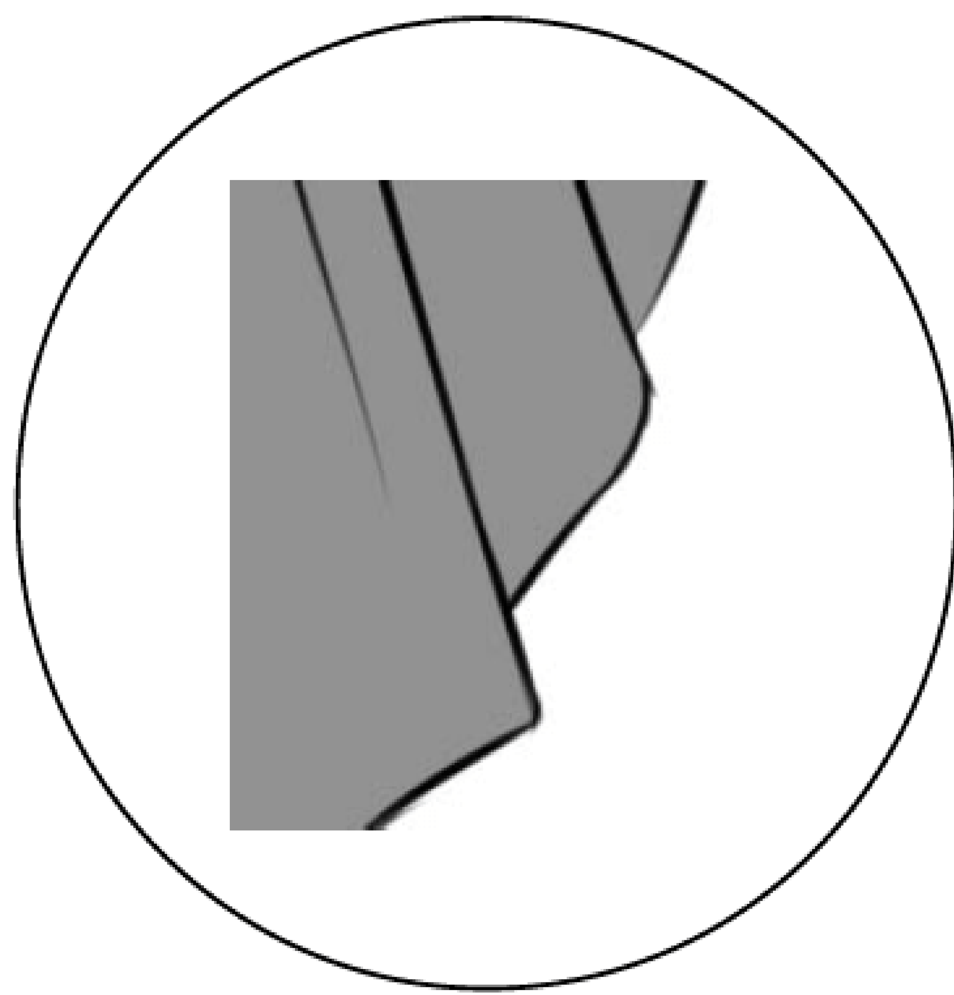


9 擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个6头身的古装美少女，全景的作用在于表现人物全身的动作变化和衣着元素。



注意头发的绘制，在转折的地方线条会多一些。





绘制裙摆时要注意裙摆形成的褶皱之间的穿插关系。



10.2　多人构图案例

因为画面的需要，有时候一个画面中会出现多个人物，为了使画面看起来更加协调美观，给画面中的人物构图也是必不可少的。接下来就看看下面列举的3种人物构图案例。

10.2.1　实战——双人构图设计(1)

绘制草图



1 利用线条勾勒出两个人的大致形态，这里表现是一对亲密的姐妹动作，两个人坐在一起。

2 在上一步的基础上绘制出画面左边人的外形轮廓。

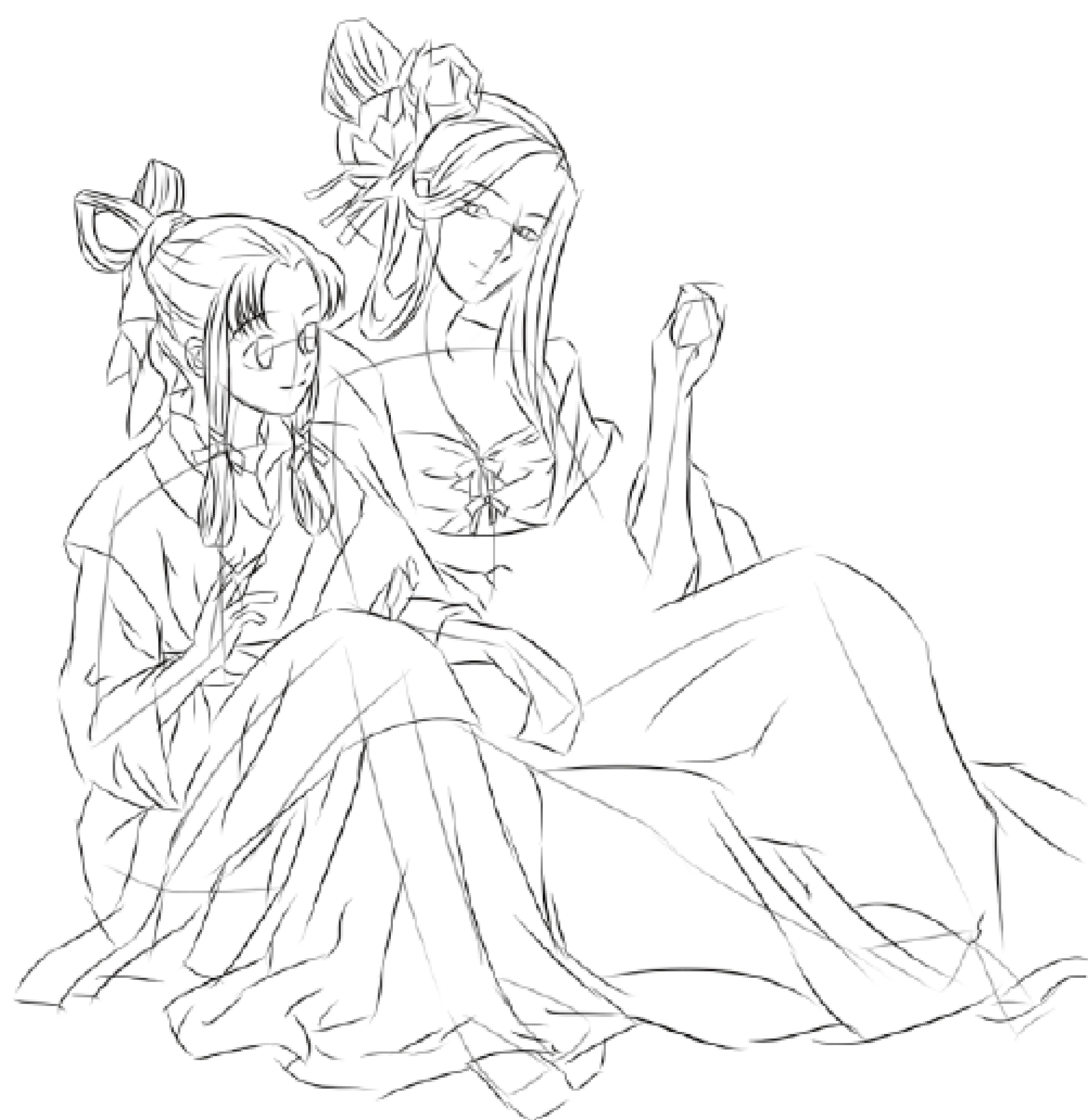


3 继续绘制出另一个人的外形轮廓，两个人的发型和衣饰都不同。





4 继续刻画第一个人物的细节部分，详细绘制人物的发丝和衣服褶皱。





5 进一步详细地绘制出第二个人的头发和衣服褶皱。

6 继续完善第二个人物，绘制出人物手中的乐器，草图绘制完成。

整理画面

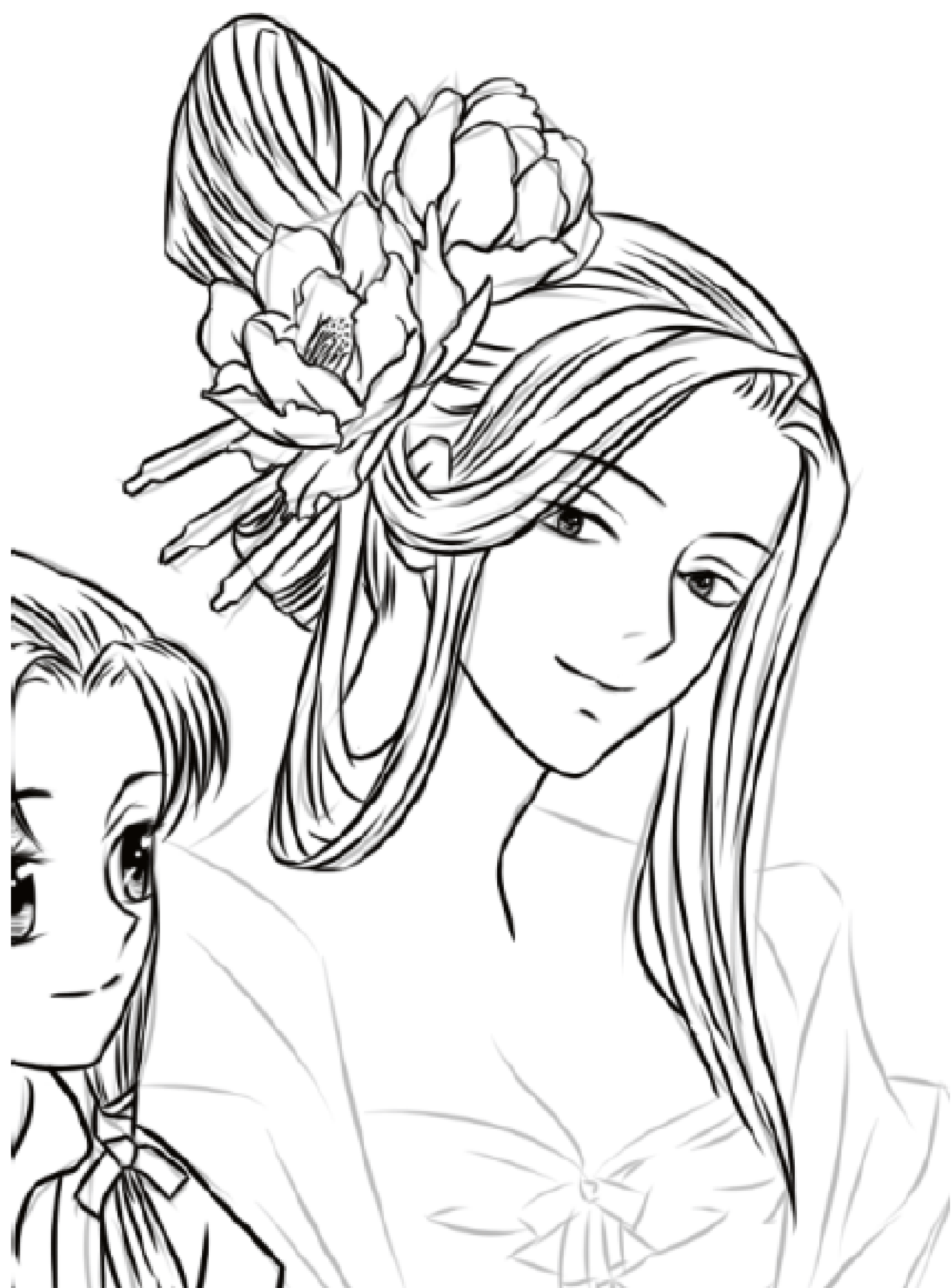


7 整理画面，根据草图首先描绘出第一个人物的头部，注意绘制头发时，要将它的层次感表现出来。



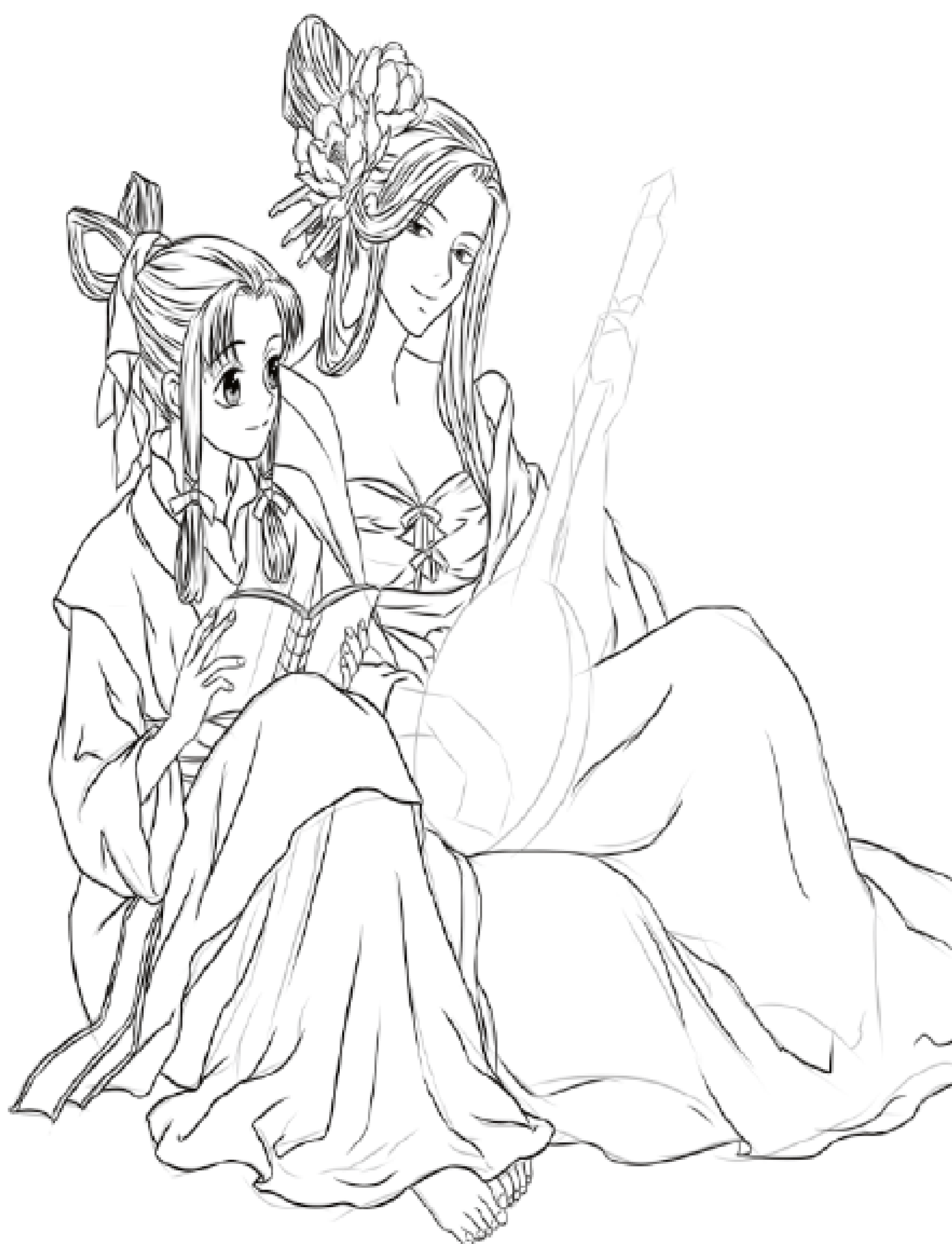
8 继续绘制出人物身体部分，与头部相比身体部分衣服的绘制线条要相对随意一些。





9 绘制出第二个人物的头部，注意第二个人物头发和发饰之间的穿插关系。





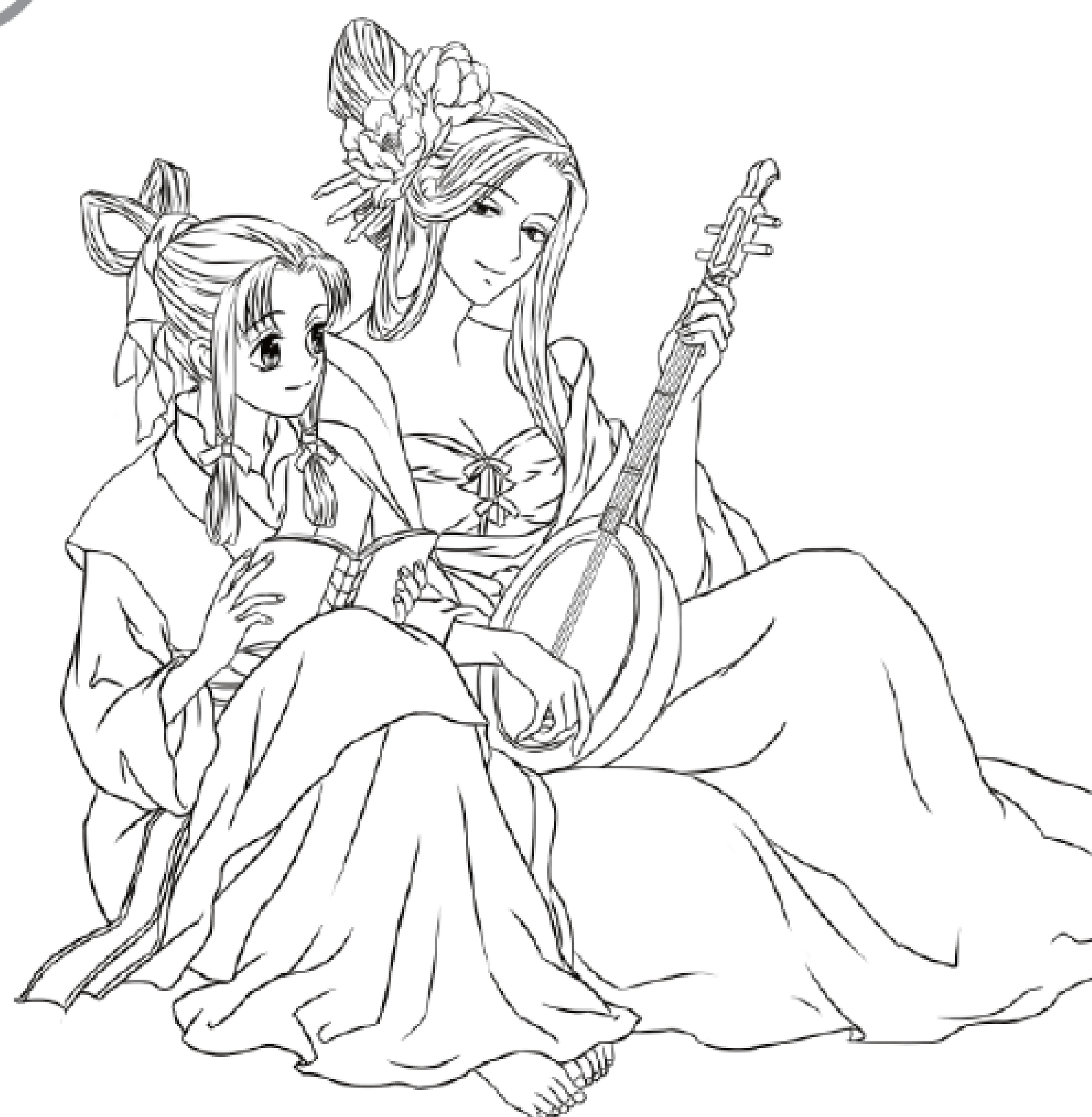
10 接着上一步绘制出人物的衣服，衣服的线条相对于头发的线条来说比较圆滑随意些。





11 用直线条绘制出第二个人物手中的乐器，注意乐器下半部分的透视大小。

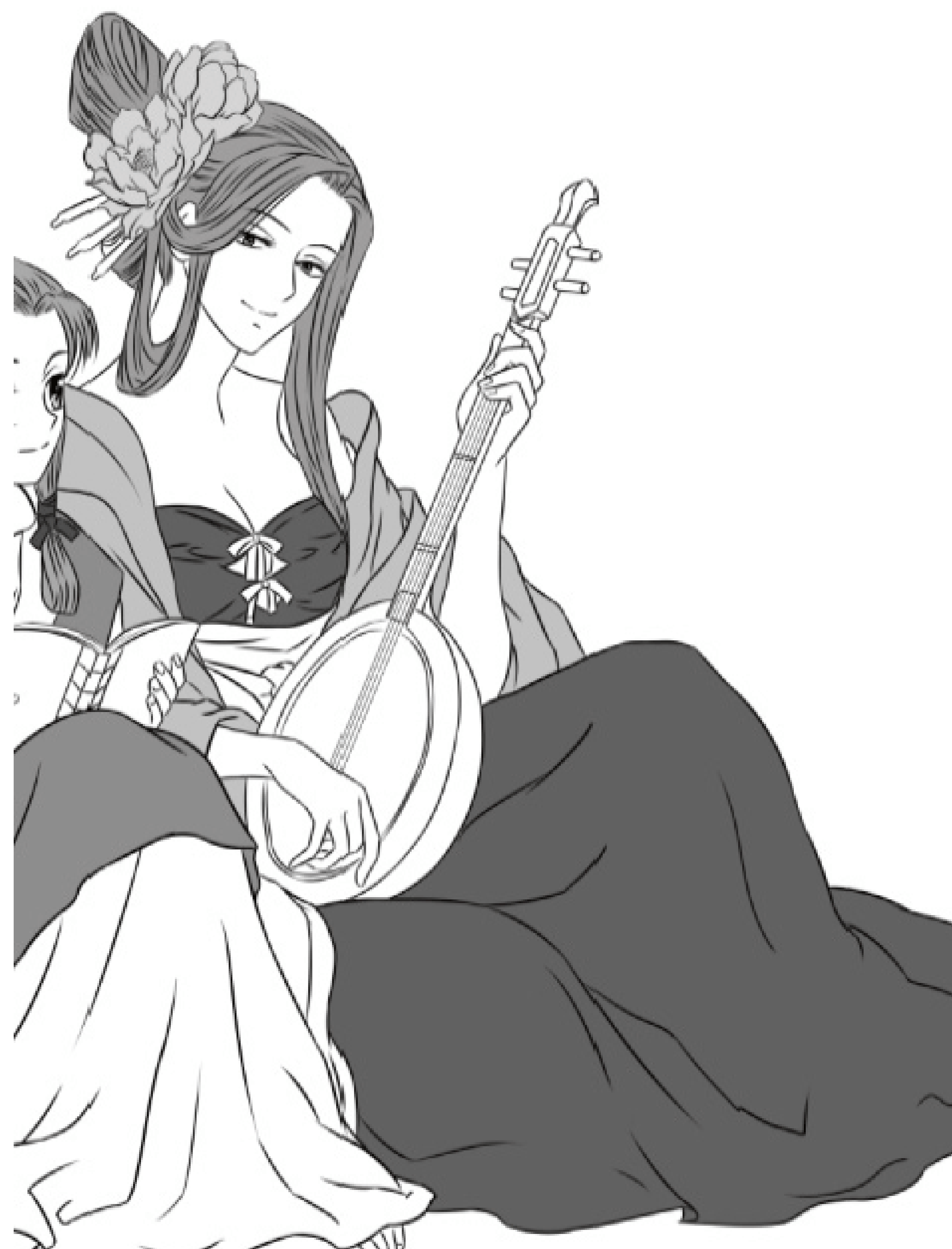




12 清理画面，整理出干净的线稿图，两个坐在一起的姐妹组合线稿就完成了。



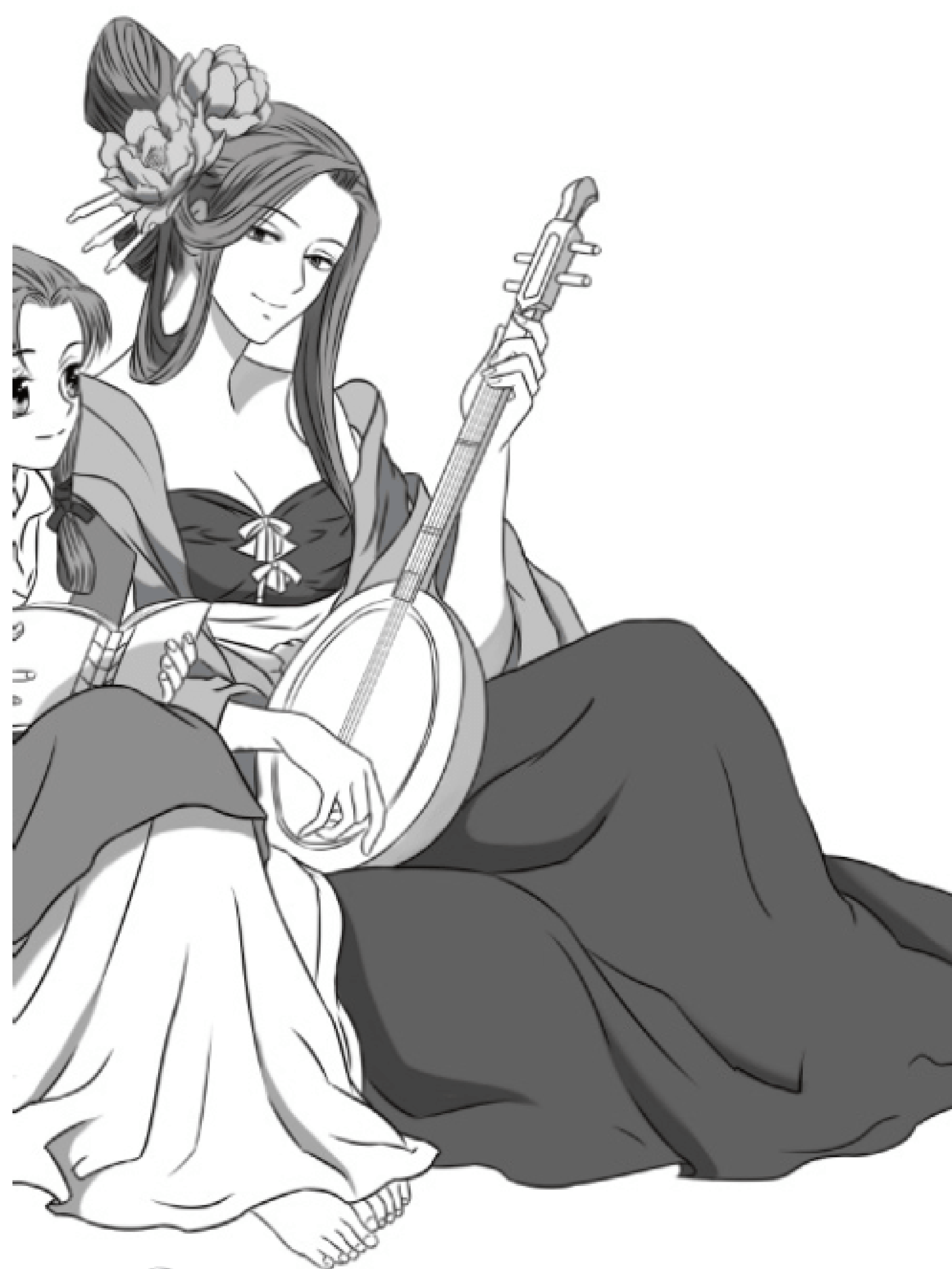




13 给第一个人的头发、发带、衣服的外衫、腰带分别添上不同的灰色，用以区分人物的层次关系。

14 重复上一步的操作，给第二个人物的头发、发饰、衣服等添加不同浓度的灰色，丰富画面。





15 给第一个人物添加阴影效果，注意阴影的绘制要科学有理。

16 继续给第二个人物添加阴影效果，阴影的添加要与第一个人物的阴影相符合。

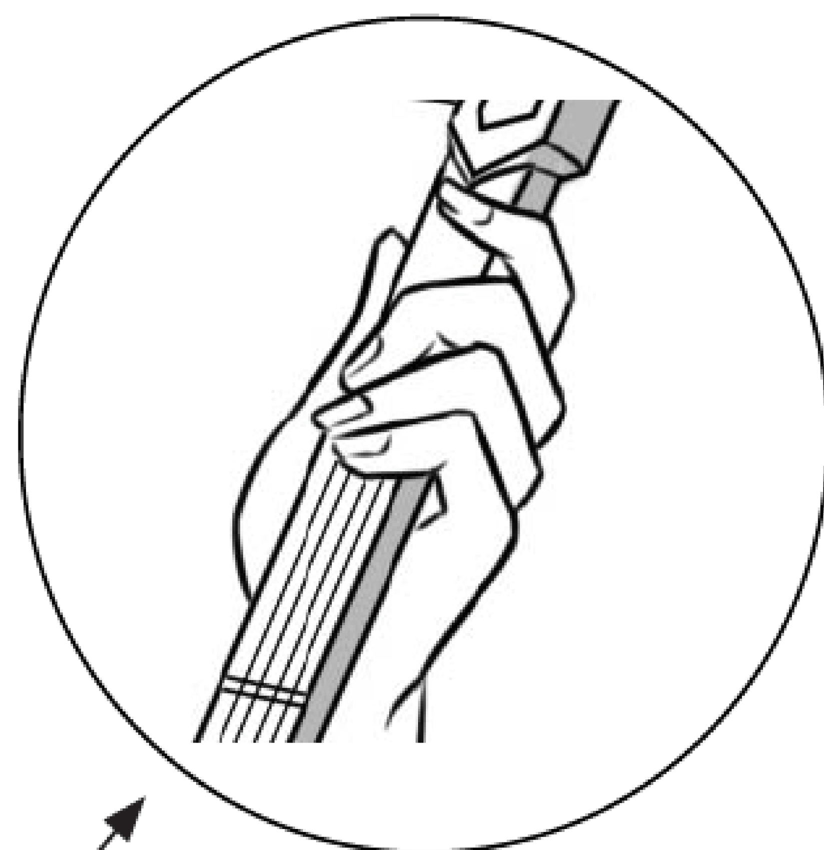


17

擦去多余的线条，最终效果图完成。双人构图主要是表现两个人物之间的关系，比如朋友关系、敌对关系、搭档关系等。



发饰的添加，会使人物更加有魅力。



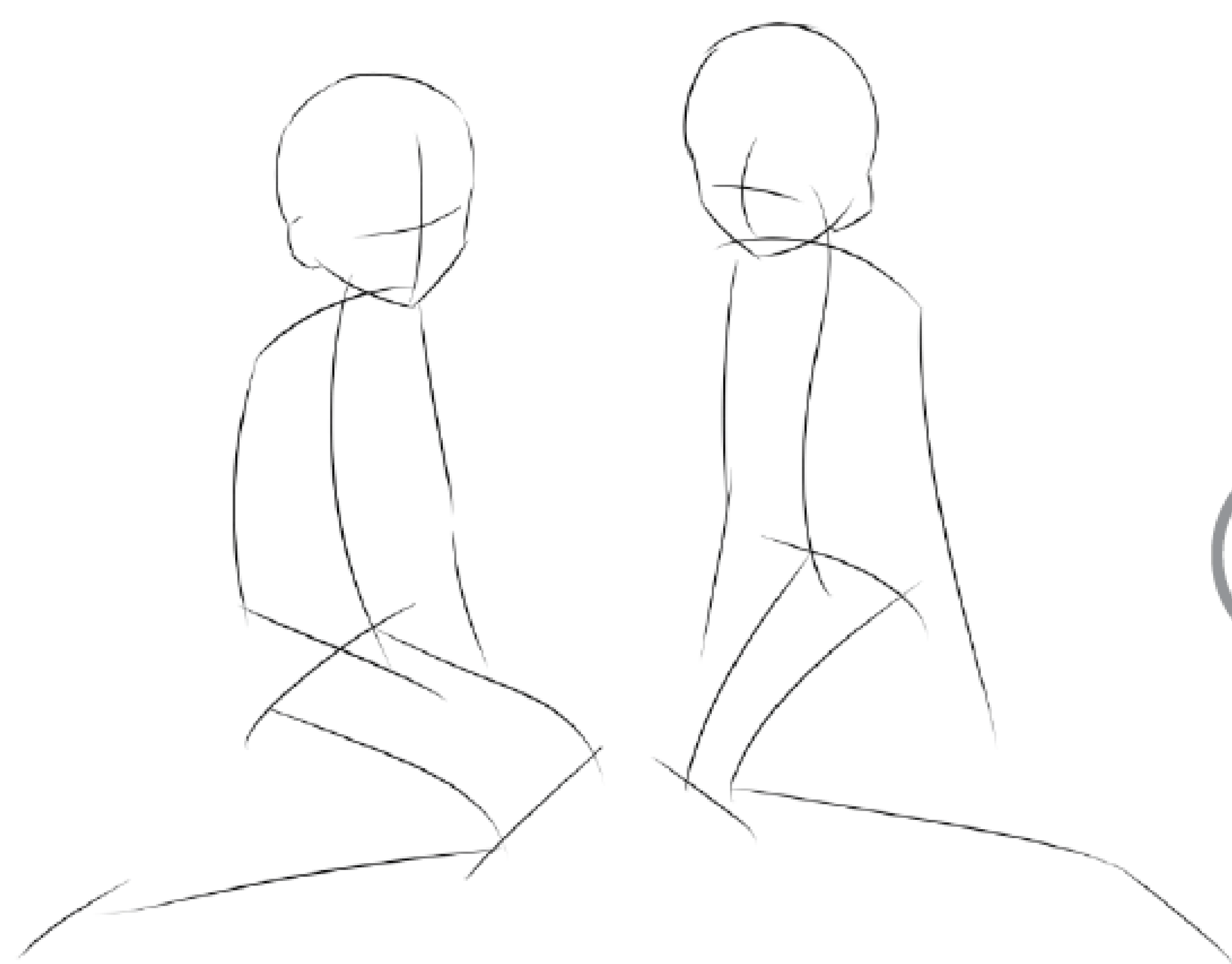
注意手拿琴时，手指弯曲的透视变化关系。



因为人物坐在地上，衣服堆积在一起很容易形成褶皱。

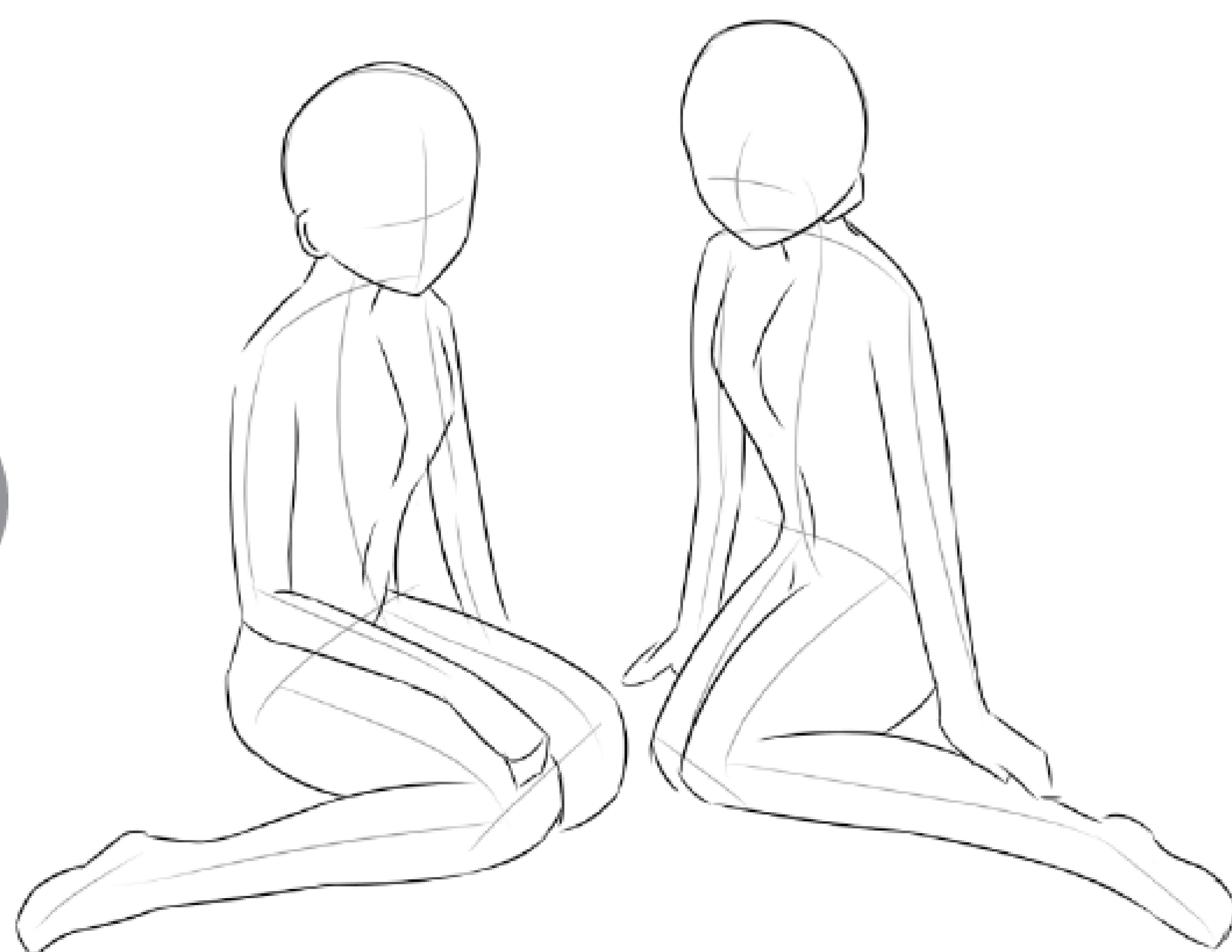
10.2.2 实战——双人构图设计(2)

绘制草图



1 使用简单地线条勾勒出两个人物的大致坐姿，两个人相对而坐。

2 根据上一步绘制出人物的身体结构，注意坐姿的身体结构表现，两个人物的臀部位置要在一个水平线上。





3 先从用画面左边的人物开始刻画出人物外形样式，简单地勾勒出人物的头发和服装的轮廓即可。

4 接着上一步继续勾勒出另一个人物的外形轮廓。



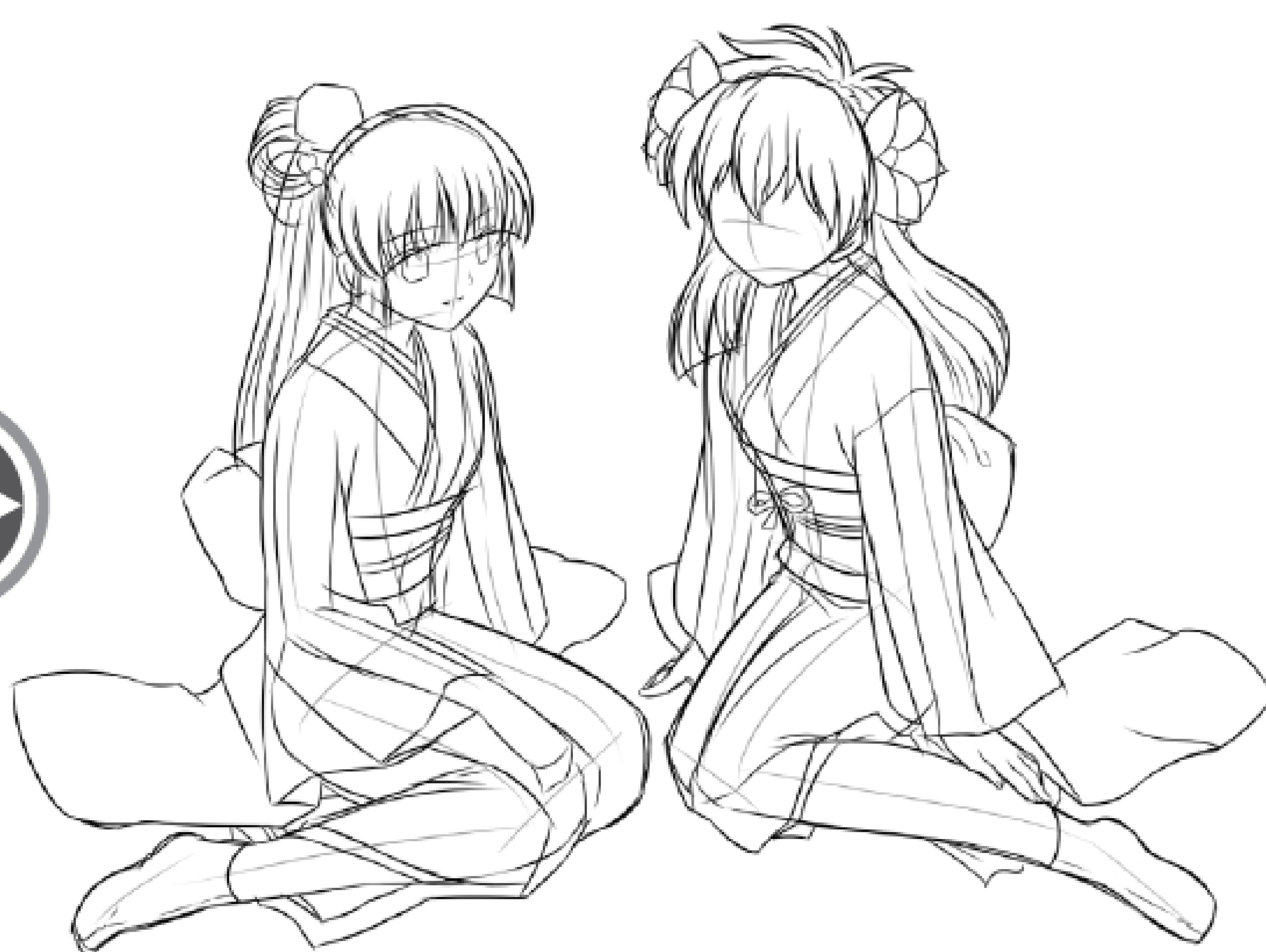




5 继续详细地刻画第一个人物的头发和衣服的细节部分。



6 进一步刻画画面右边的一个人物，两个人穿着相同的和服。



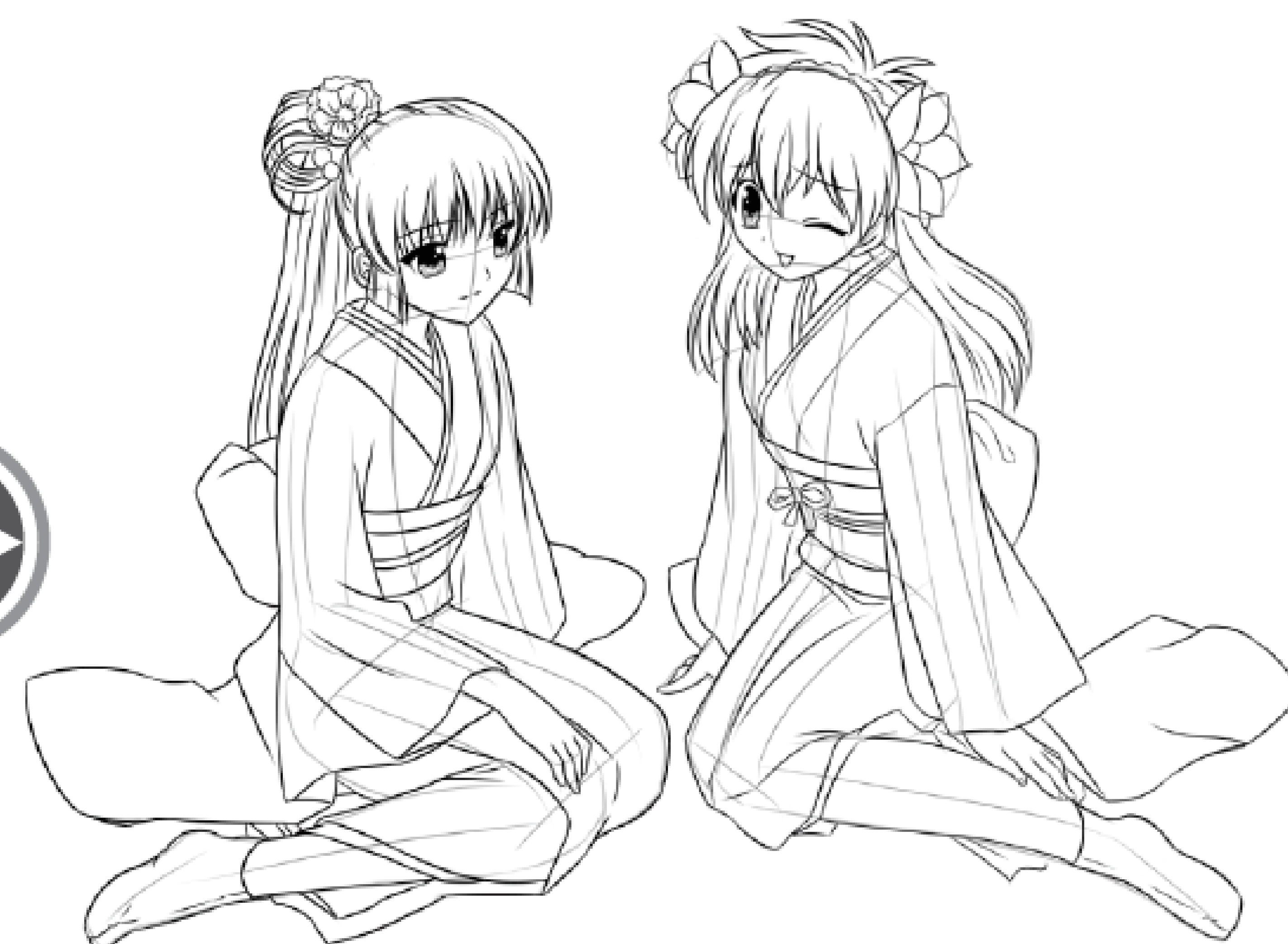
整理画面



7 根据草图绘制出画面左边的人物的线稿，注意线条要干净流畅。



8 继续刻画第二个人物，从表情可以看出第二个人物更活泼一些，第一个人物相对来说比较文静。



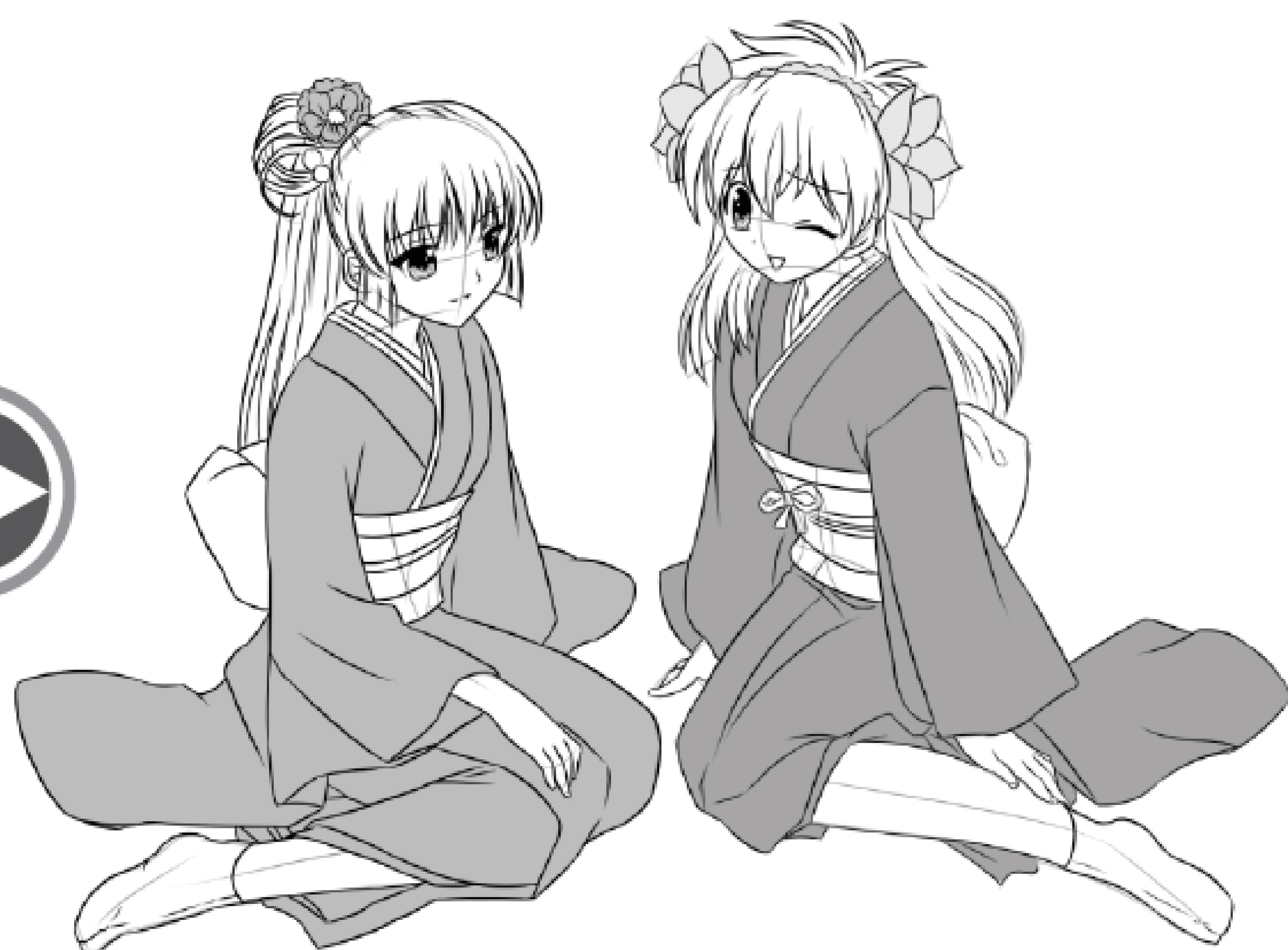




9 给画面左边的人物的头花、衣服添上一层灰色用以区分画面的层次关系。

10 重复上一步的操作，给第二个人物的头花和衣服添上一层不同浓度的灰色。





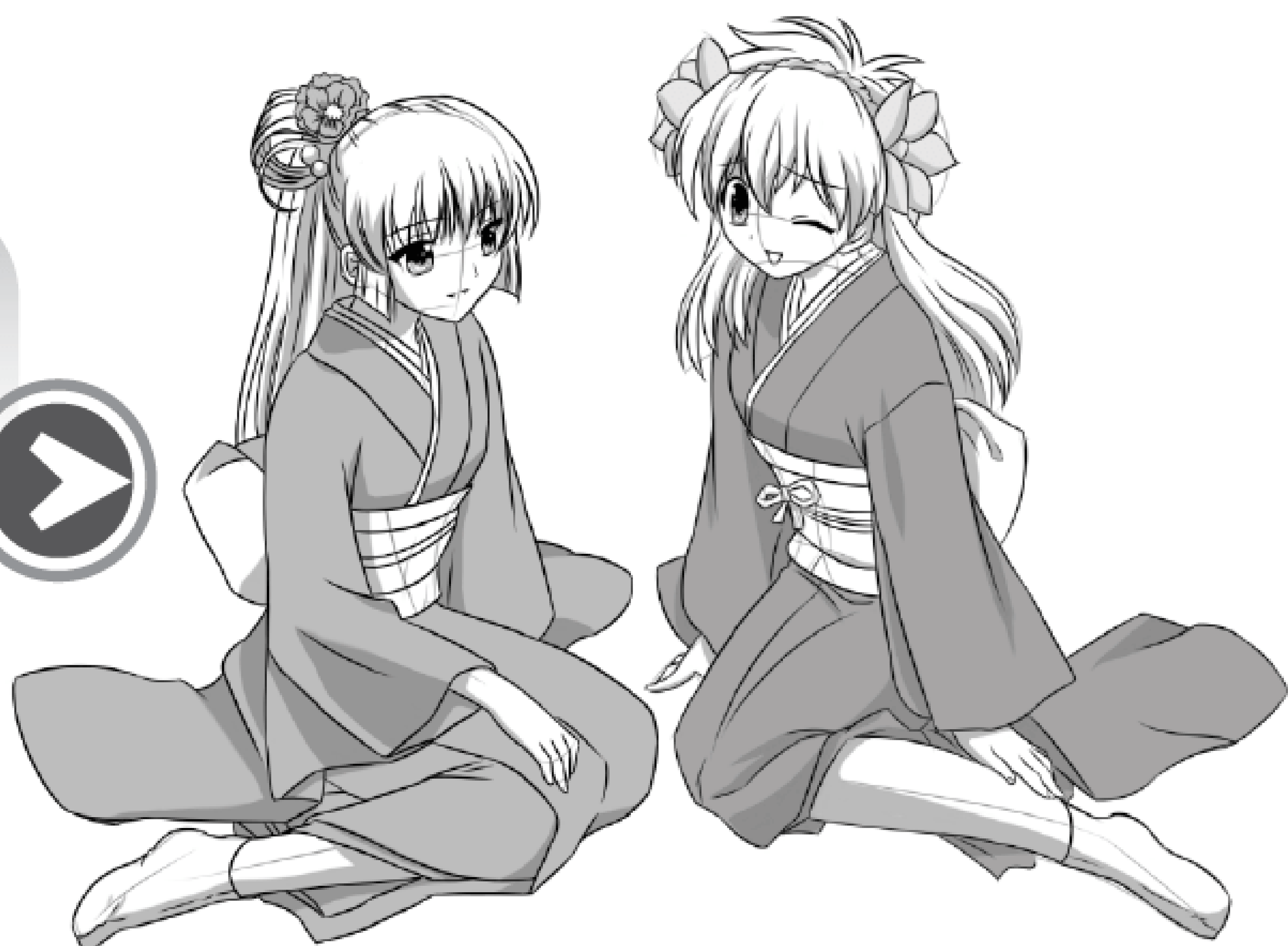




11 给左边的人物添加阴影效果，使画面中的人物更加立体化。

12 继续绘制出第二个人物的阴影，注意两个人的阴影效果要一致。



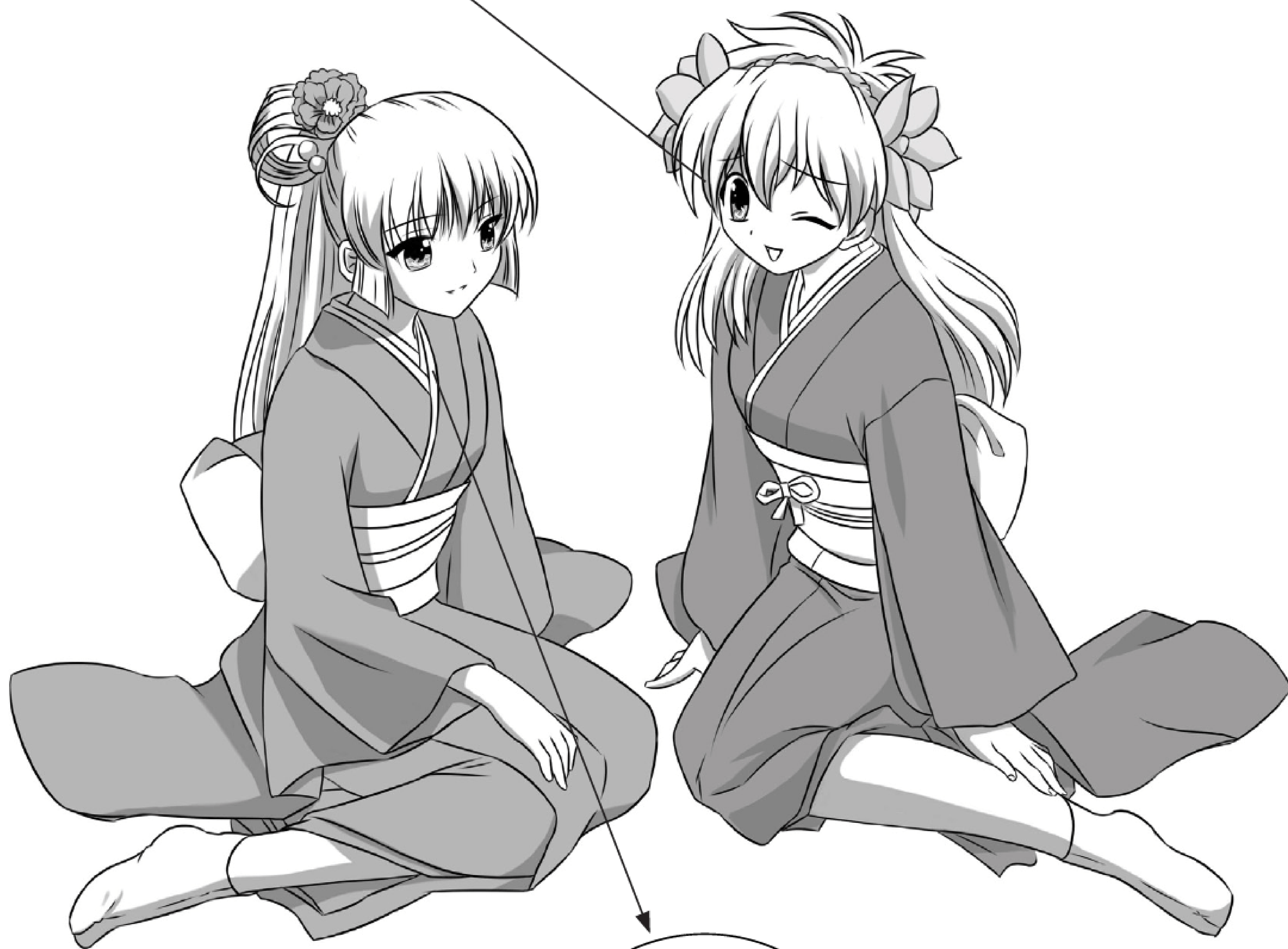




13 擦去多余的线条，最终效果图完成。绘制这种双人构图时，需要注意的是人物的排列方式不能混乱，并且要体现出两个人物之间的关系。这里的两个美少女都是并排在一条横线的构图方式，从画面人物的表情和动作上可以看出来两个人物是姐妹关系。画面的构图的效果很像是在拍照的感觉。



女孩闭着一只眼睛的表情显得非常的可爱俏皮。

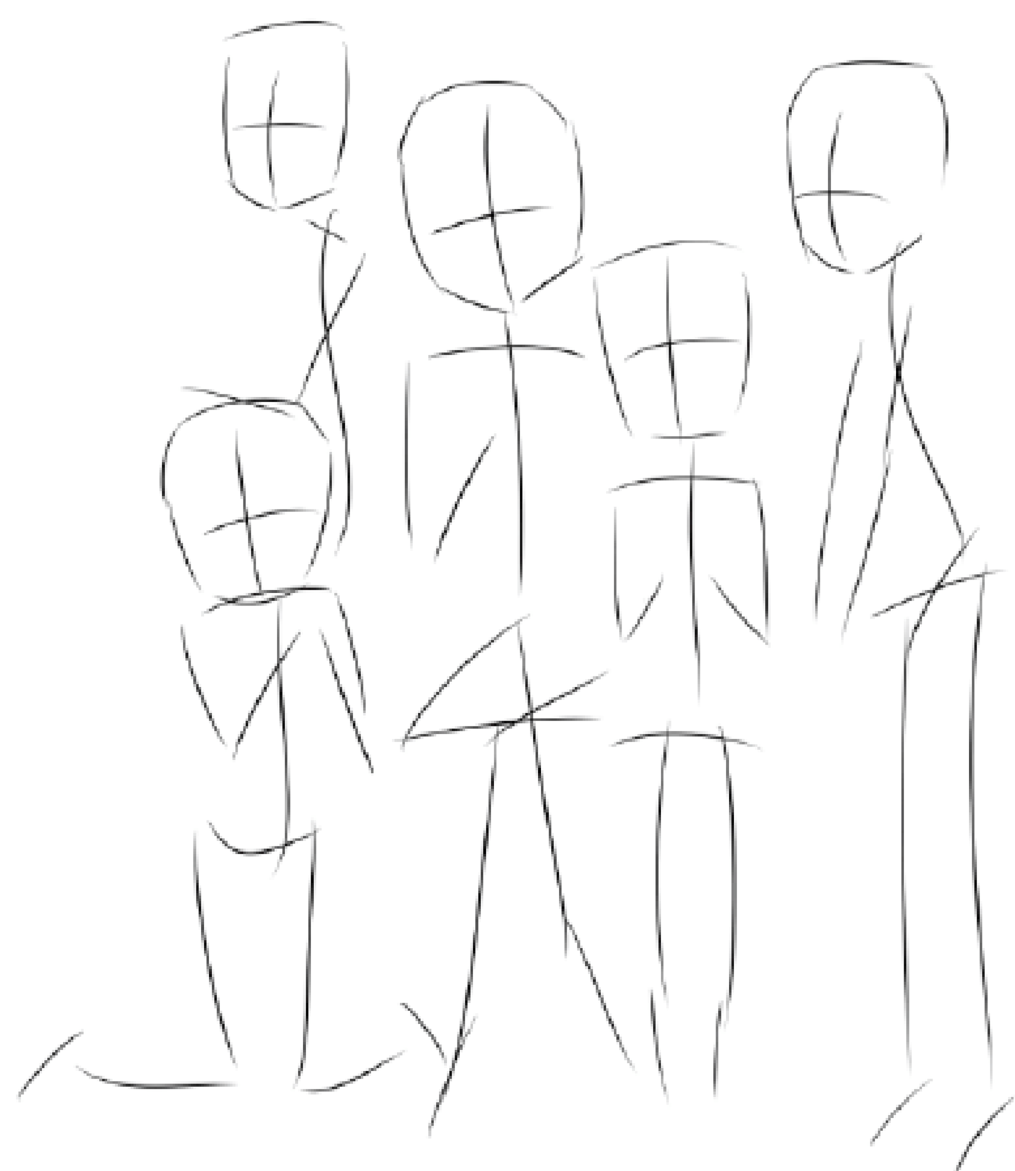




绘制和服时要注意它的衣领部分里衣和外衣的层次关系以及它们之间的线条穿插关系。

10.2.3 实战——五人构图设计

绘制草图



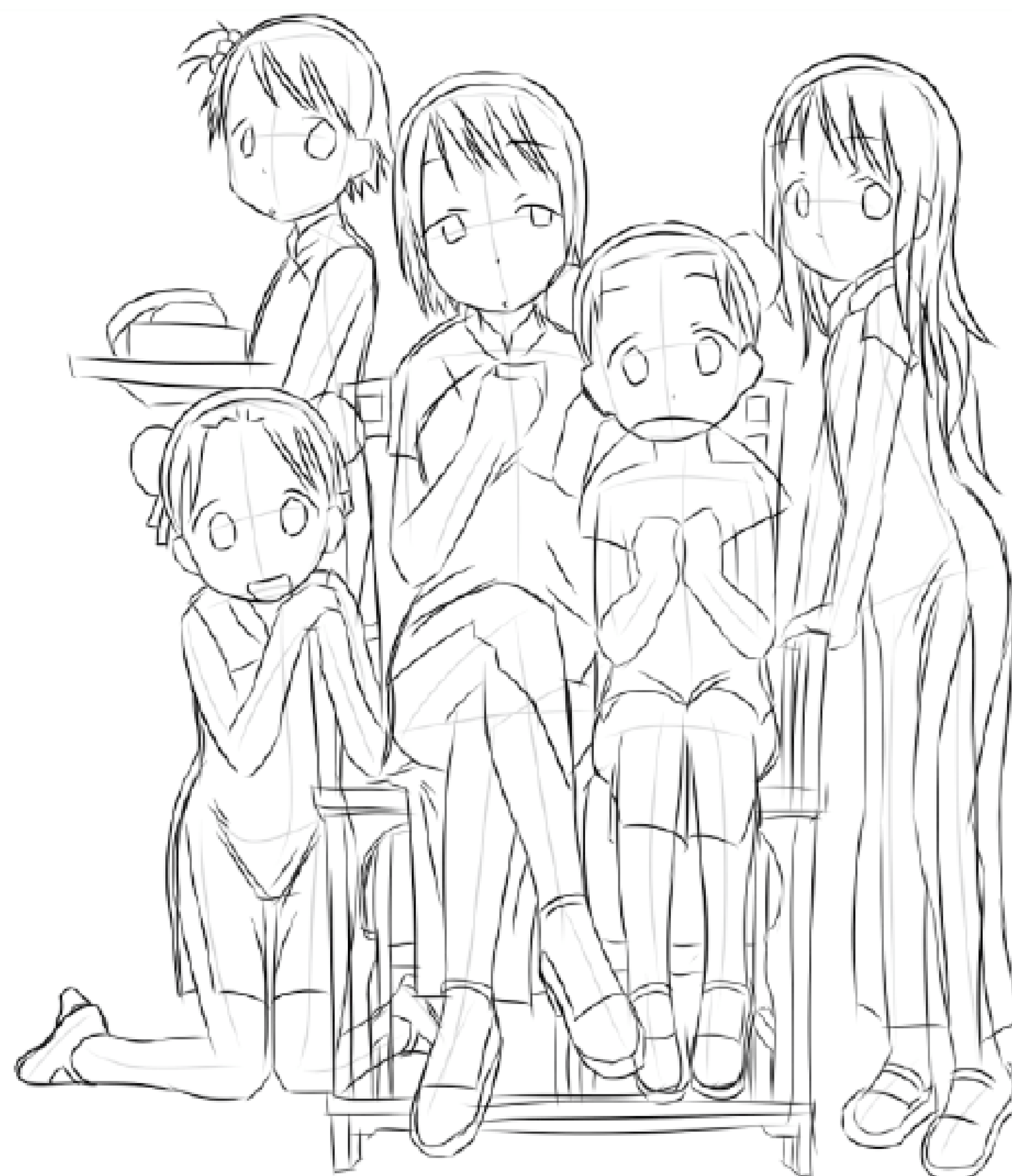
1 用线条勾勒出五个人物的大致姿势，中间坐着两个人，左右分别一站一跪，后排再站着一个人。

2 简单地勾勒出人物的身体结构，注意每个人物的动作姿态不能一样，且人物的四肢结构要正确。



3 从最左边的人物开始绘制，大致地表现出人物的头发、五官和服装的样式，这里绘制的是旗袍样式。

4 如同第一个人物的绘制方法逐步绘制出其余四个人的头发和服装，并且绘制出手里的杯子。





整理画面



5 根据草图绘制出左边的第一个人物，注意人物的双手动作和腿部跪坐的姿势要正确。





6 绘制出人物的阴影效果，主要的阴影在于每缕头发的末端和裙子在腿部的投影。





7 继续绘制出坐在椅子上的两个人，要注意两个人之间的空间关系，左边的人靠在椅子上，另一个人是正坐的姿势。





8 先给左边的人物添加阴影效果，因为人物一手抬起拿着杯子，所以胸前要有大片的阴影。



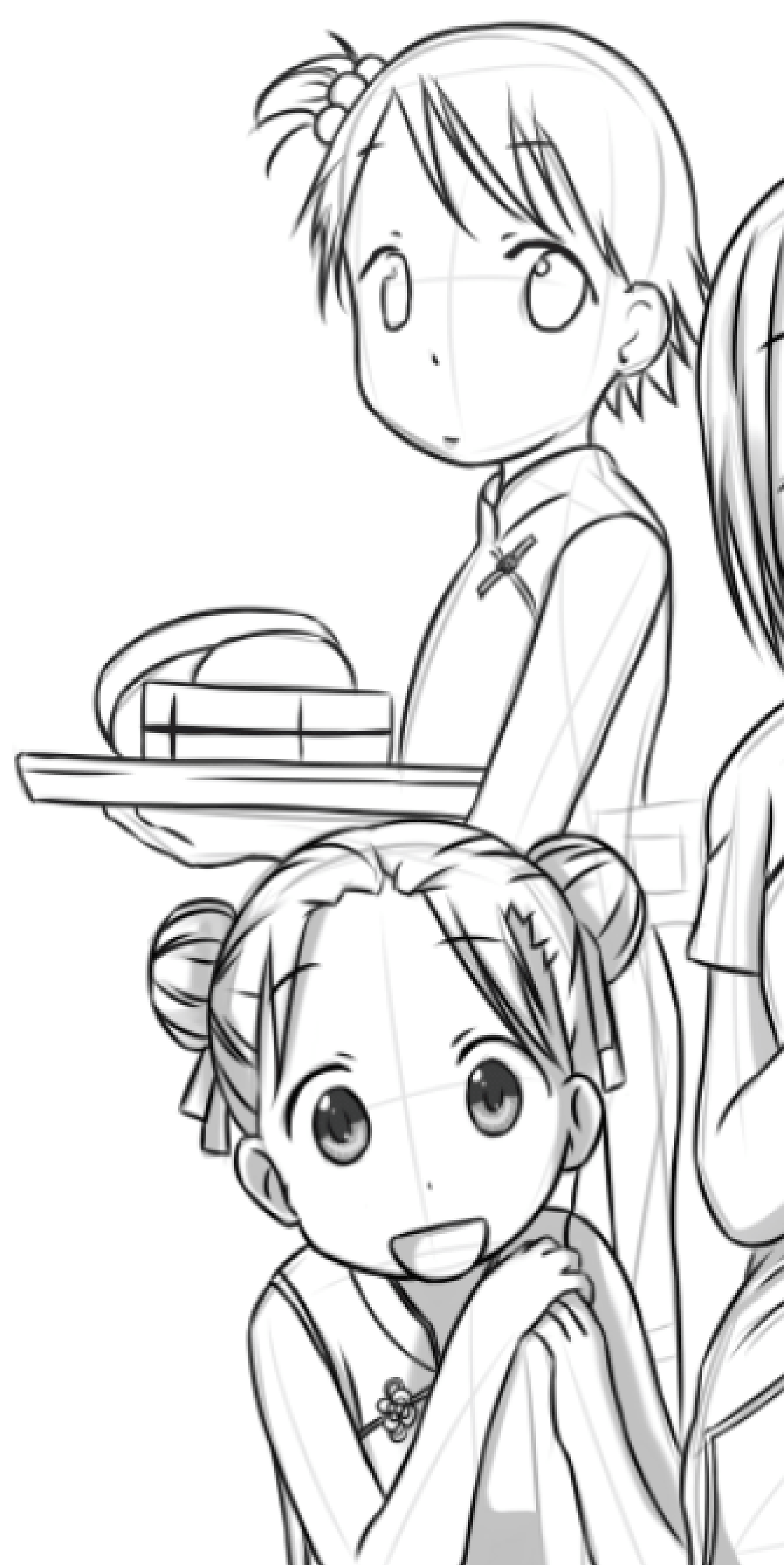




9 继续绘制出第三个人物的阴影效果，注意要跟前面两个人的相一致。

10 继续绘制出第四个人物，注意人物的动作和神态。

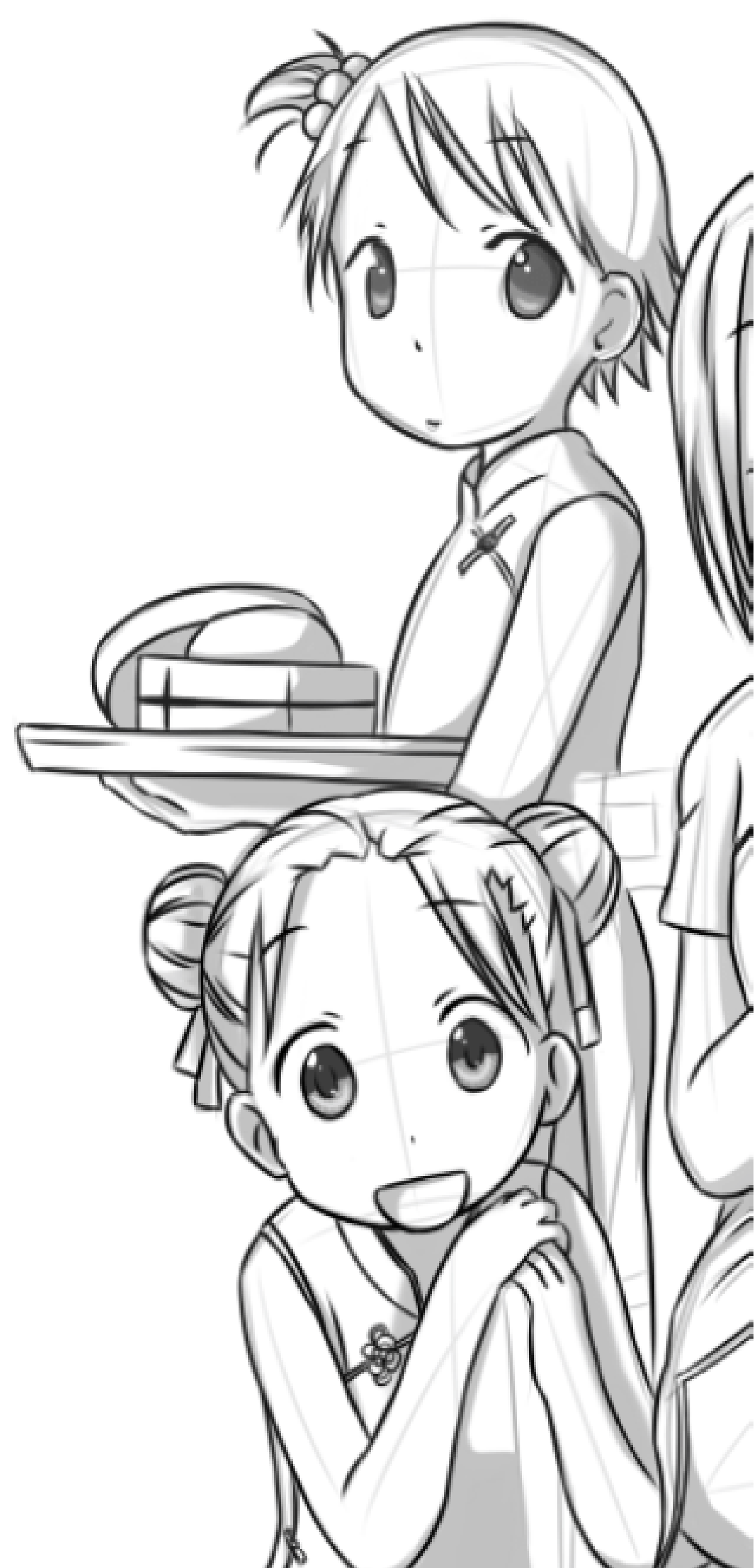


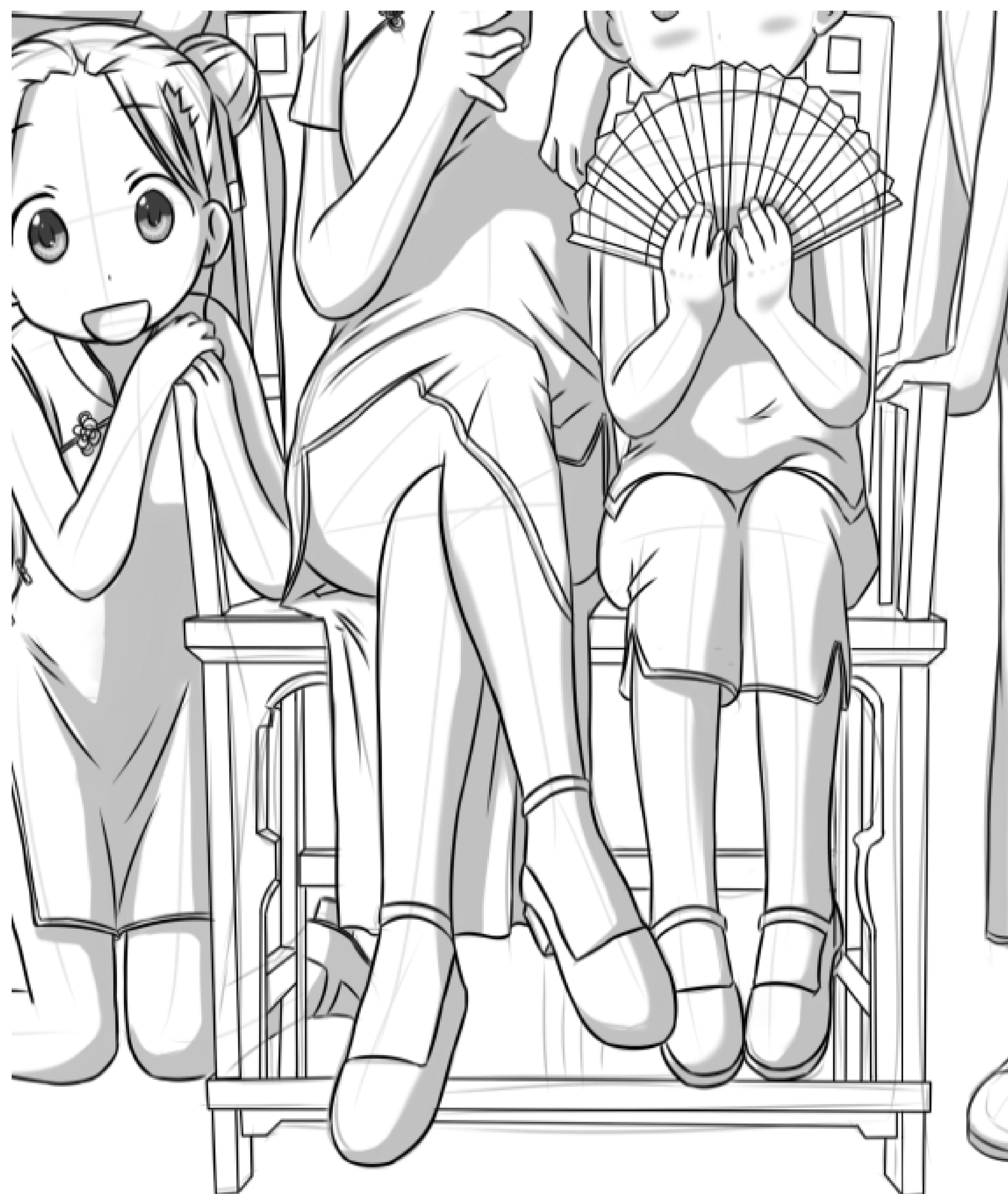


11 添加阴影效果，根据人物的头发和贴身的衣服绘制出不同形态的阴影，增强人物的立体感和画面感。

12 继续绘制出最后面的人，因为人物在后面一排，所以要注意她与前排人物之间的空间关系。

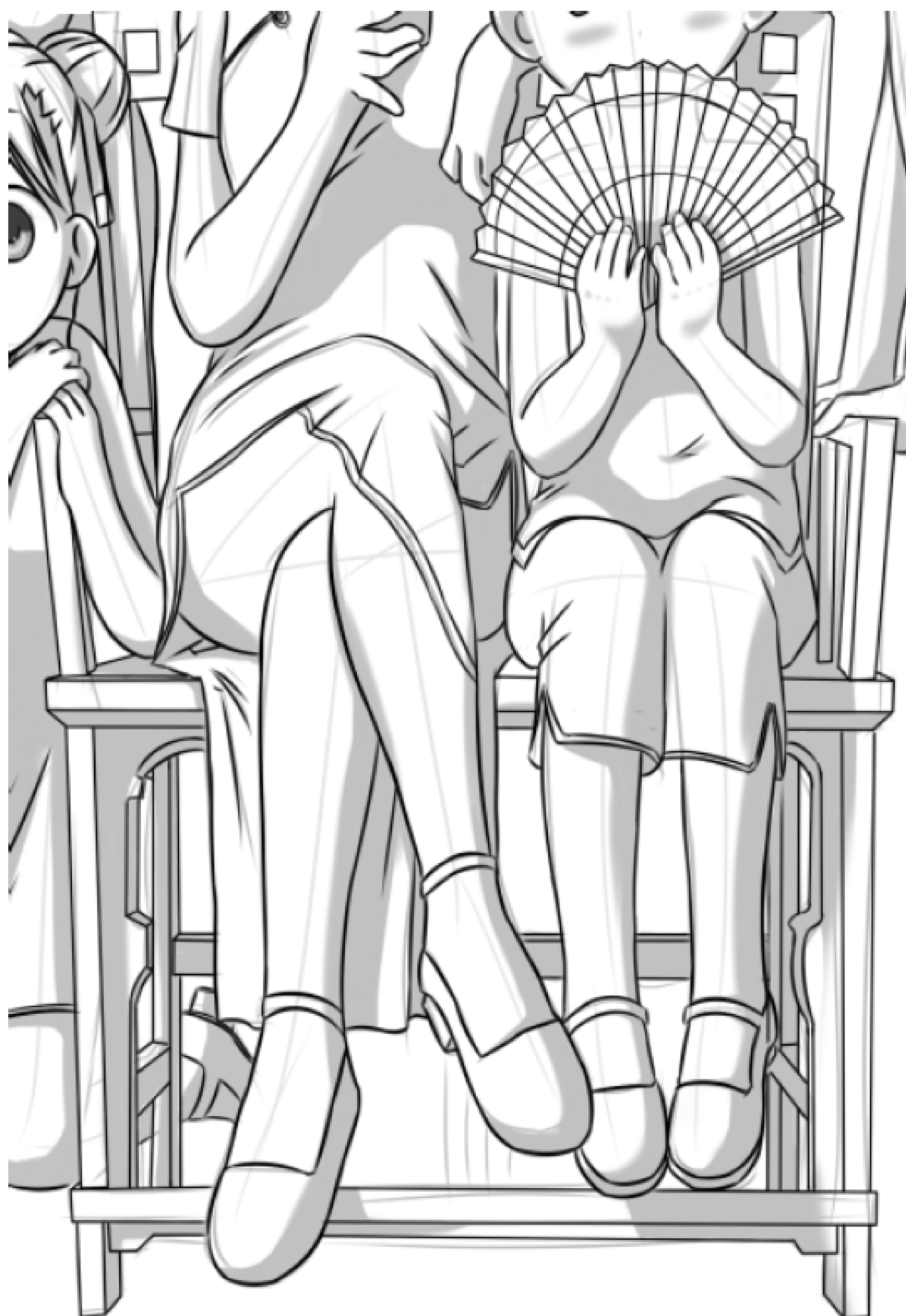






13 如同前面四个人物的阴影一样，为了体现出人物的立体感要在不同位置上绘制出不同形状的阴影。

14 继续绘制出椅子的线稿，注意椅子的绘制不同于人物的绘制，绘制椅子时多用的是直线条。





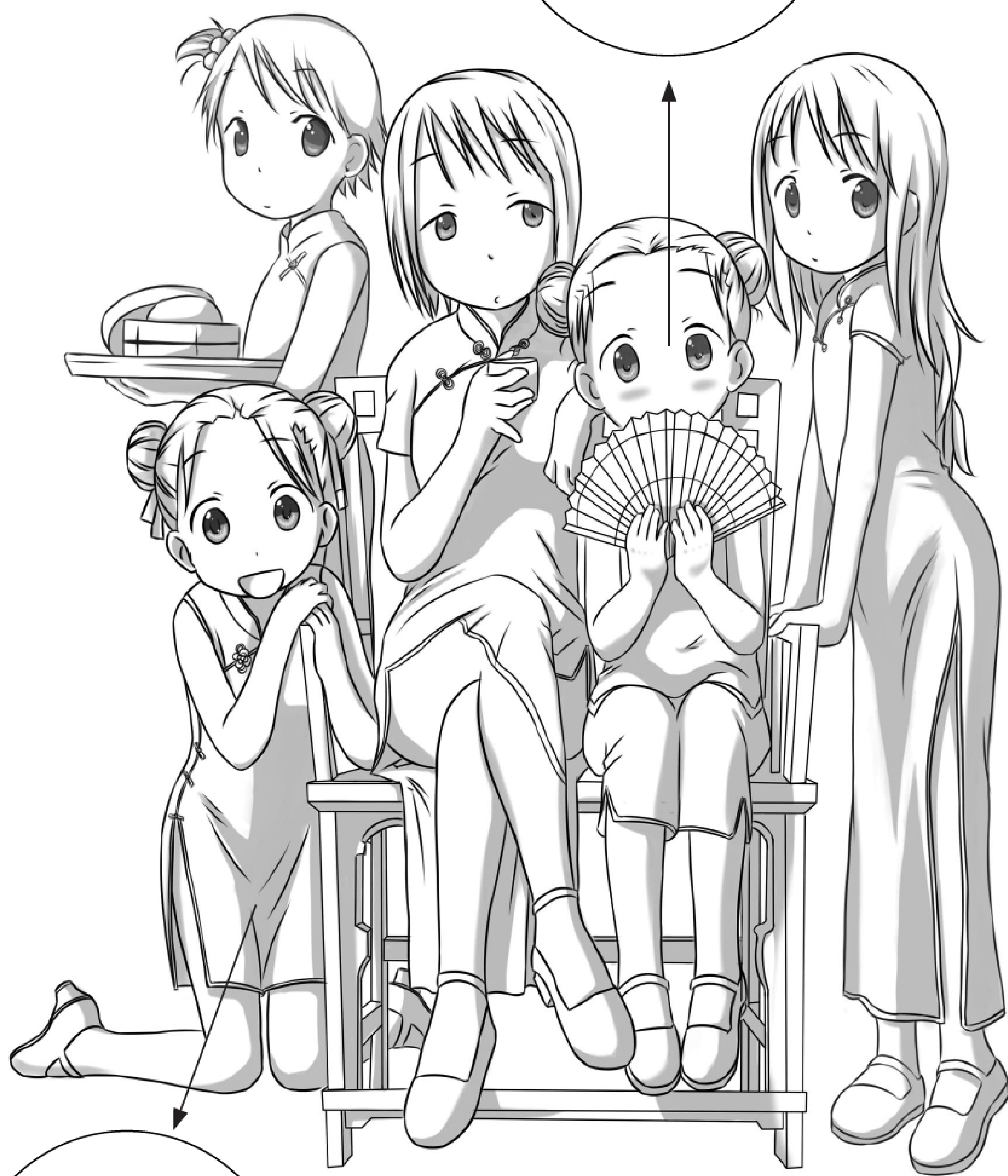
15 给椅子添加阴影效果，阴影的添加要与人物相一致，光源要统一，要符合科学依据。

16

擦去多余的线条，纠正不恰当的地方，使画面看起来更加整洁美观，最终效果图完成。五人构图的方式有很多种，因为人数较多，绘制时要注意人物的摆放位置和人物的动作，要体现出画面自然和谐之感。



给人物脸颊两旁加上腮红会使人物显得更加呆萌可爱。





因为人物跪着的原因裙子会随身体结构在此处形成大量褶皱。

第11章

古风美少女上色技法



色彩能够丰富画面，增强立体感，渲染气氛，突出表现漫画角色的魅力和个性。在本章前面内容中讲解的是上色技法的基础知识，只有掌握了色彩的基础知识才能画出漂亮的作品来。在本章后面的内容中，通过对两个漫画人物上色的案例，全程图解古风美少女人物上色的过程。其主要使用软件SAI进行上色演示，其中会用到Photoshop进行辅助上色，通过这两个案例使读者可以熟练掌握本章内容，举一反三，绘制出更多、更漂亮的漫画人物。

11.1 上色基础知识

了解色彩的基础知识是学习上色前的工作，有了基础之后，才能更好地掌握上色的步骤、上色的搭配等。

11.1.1 各种上色颜料介绍

给图案上色的颜料有很多，如水彩、水粉等颜料，下面就来一一介绍它们的作用和特点。

水彩

水彩颜料分为透明与不透明两种。透明水彩透明度高，色彩重叠时，下面的颜色会透过来，遮盖能力差，但可以通过调色绘制出各种不同的颜色。



水粉

水粉又称广告色，是不透明的水彩颜料，可用于较厚的着色，大面积上色时也不会出现不均匀的现象。



马克笔

马克笔，又称麦克笔，可分为水性、油性、酒精性。油性马克笔快干、耐水，而且耐光性相当好，颜色多次叠加不会伤纸，柔和。沙发马克笔颜色透亮，沾水使用时与水彩类似。





11.1.2　SAI上色基础

上色时除了使用传统的绘画颜料之外，现在更多的是使用数码工具进行绘制，主要因为数码软件更加容易掌握，能将颜色表现得更加圆润平滑，而且通过电脑上色更够表现更精细的细节，所以数码工具上色则成为现在的主流。本书的主要绘制软件就是SAI，现在就讲解一些使用SAI上色的主要工具。

绘制工具



【铅笔】工具最常用来勾线、绘制人物线稿。



【喷枪】工具经常用来给人物的皮肤上色。

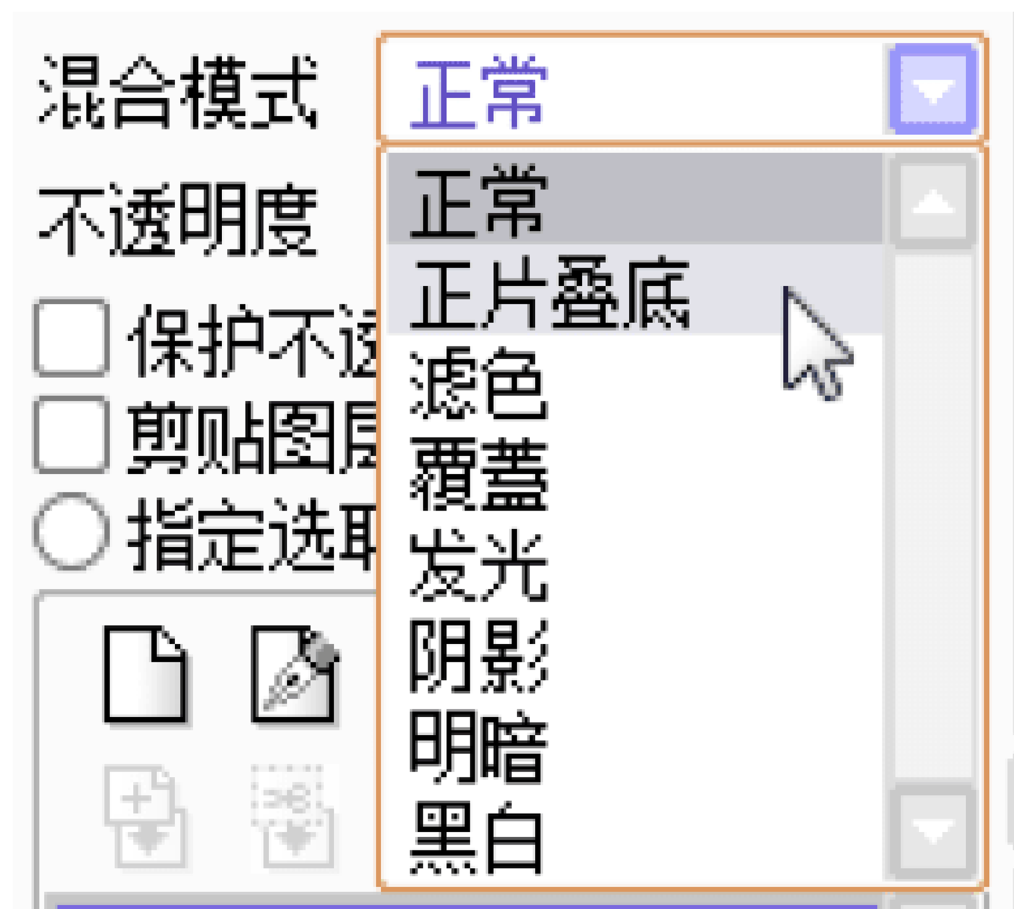


【笔】工具无论是描线、画线稿，还是涂色、点缀都可以用它来完成。

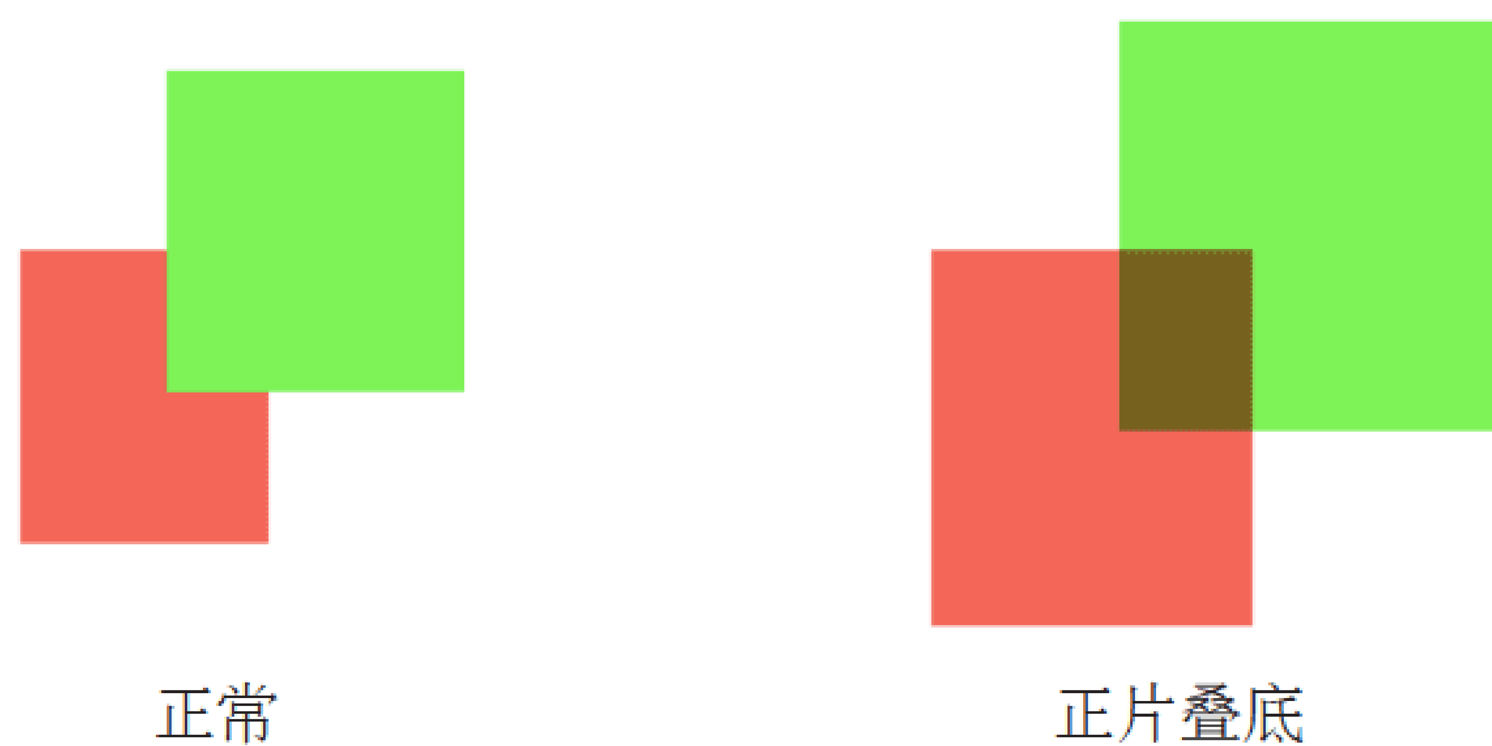


【水彩笔】工具主要用于涂色。水彩笔有着较高的混色、水分量、色延伸，因此可以涂出很细腻逼真的渐变效果。

图层设置



绘制上色案例时，常用到的图层设置就是图层的混合模式的改变，最常用的是【正片叠底】模式。



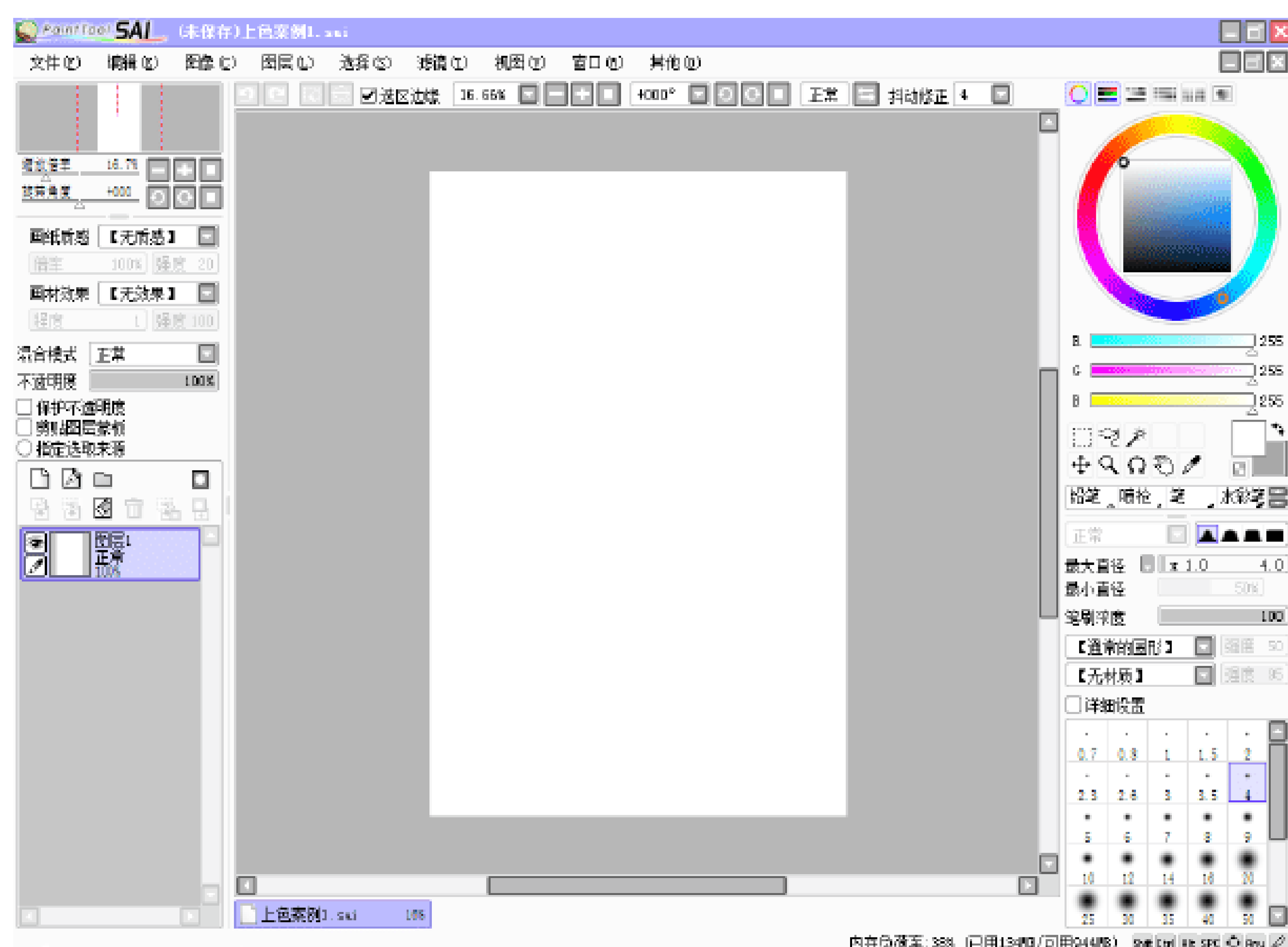


11.2 人面桃花

绘制“人面桃花”这个主题，其主要表现的就是女子，以桃花做背景来烘托主题。人物设定在唐朝，属于室外景。

11.2.1 实战——设计构图

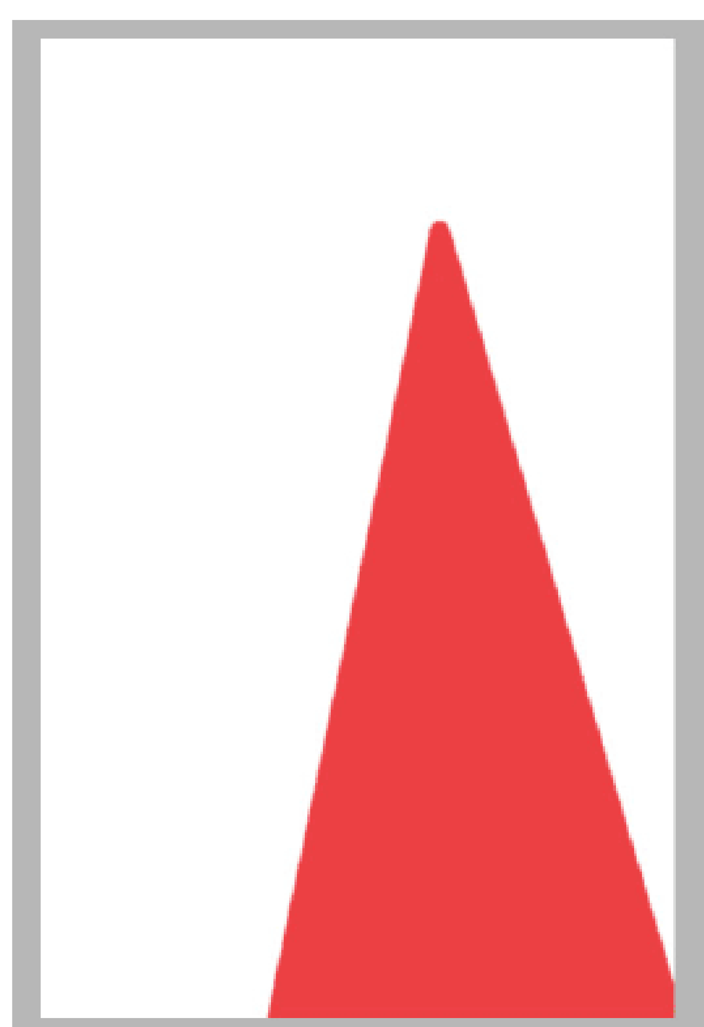
一幅画作的前期，就是要构图，一幅画作美不美观全在构图。





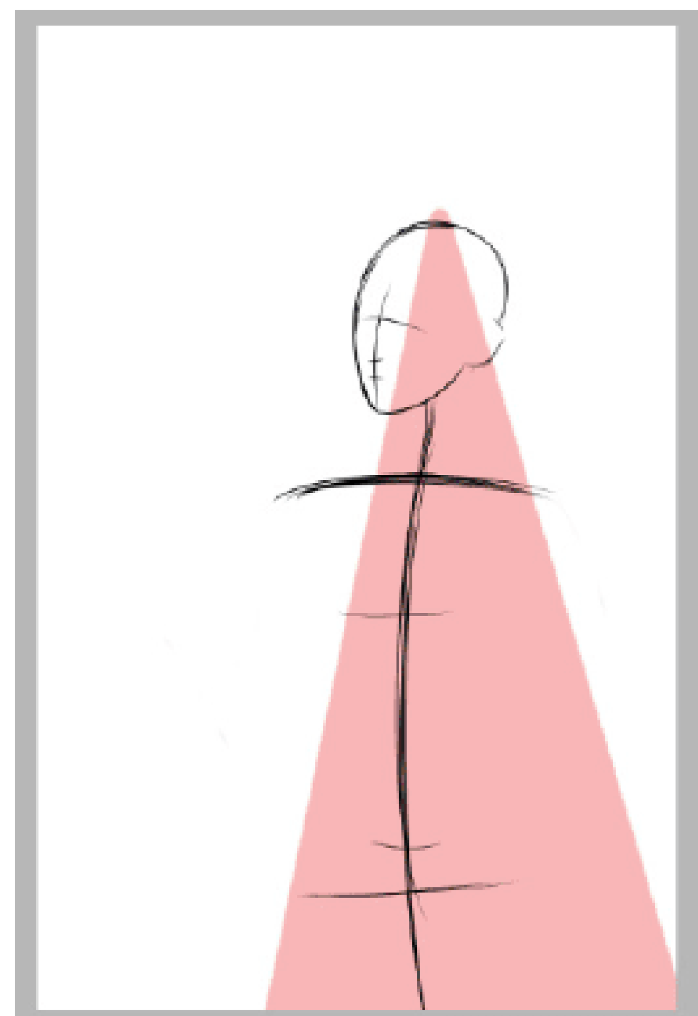
1 打开SAI建立一个2000*3000像素，分辨率为300的空白画布。以免文件丢失可以事先保存一下，保存格式一般会选用PSD的格式。

2 选择【笔】工具进行构图，画笔的颜色可以随意，这里选择的是黑色。画笔的大小也可以随意，因为后续还需要进行描线，这里选择的是7号笔。



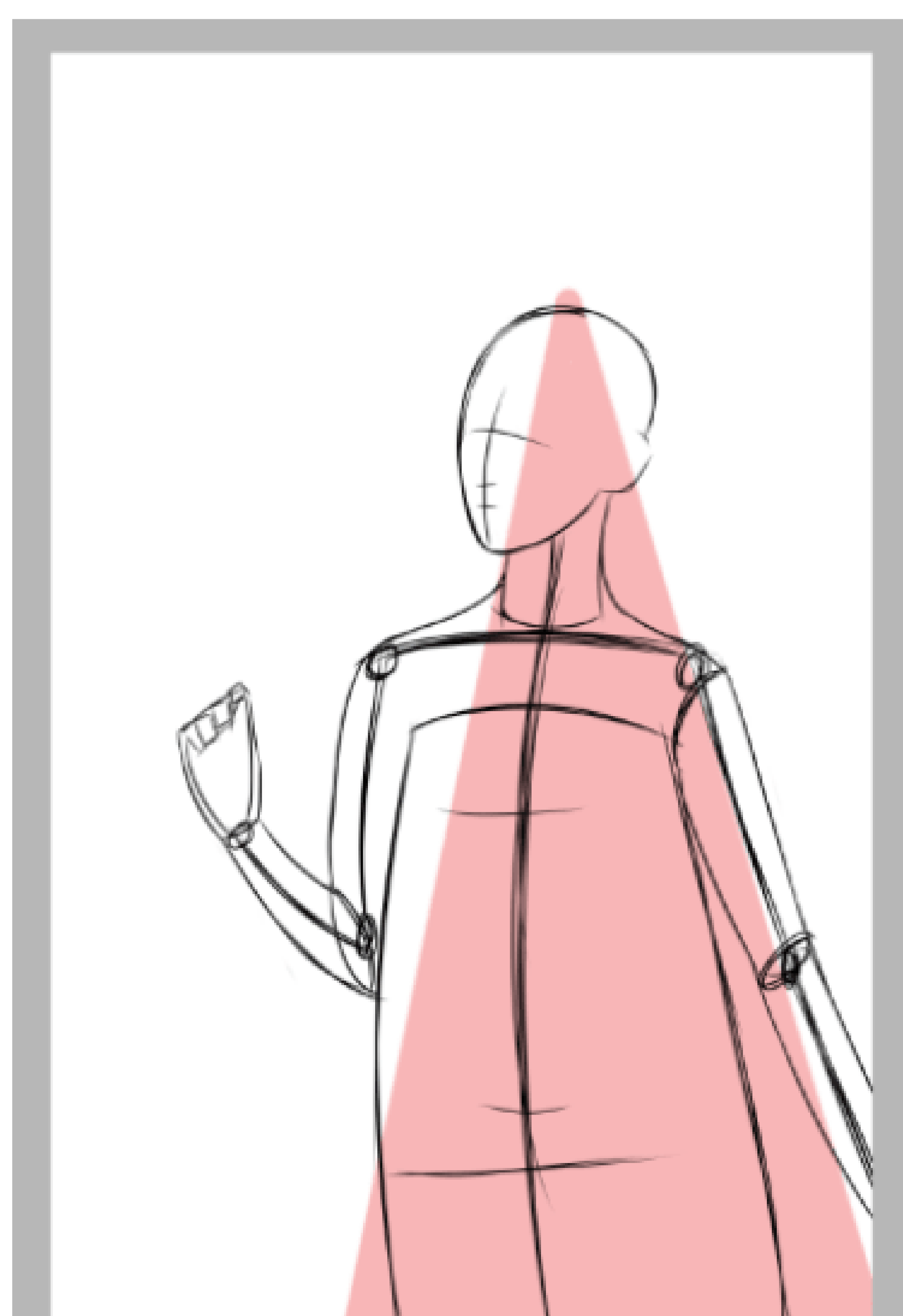
3 中国画的构图风格是选择大量的留白，构图比较简练。古风构图一般都会选用中国画的构图形式，如左图，使用三角形构图的形式，红色区域将是画面着重突出的地方。

4 在红色区域内采取人物中景构图，用椭圆球形和简单地线条确定人物的基本姿势。



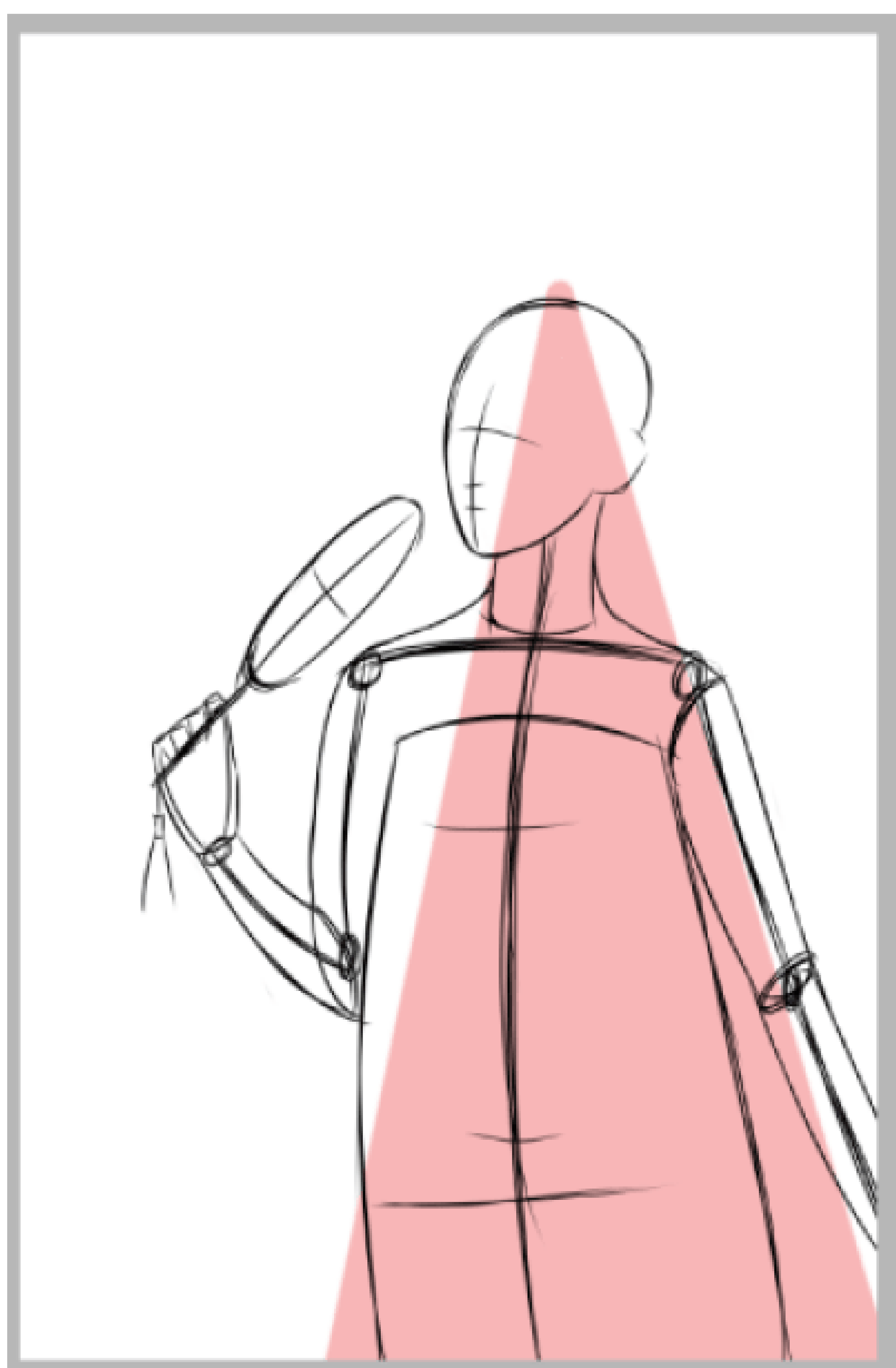




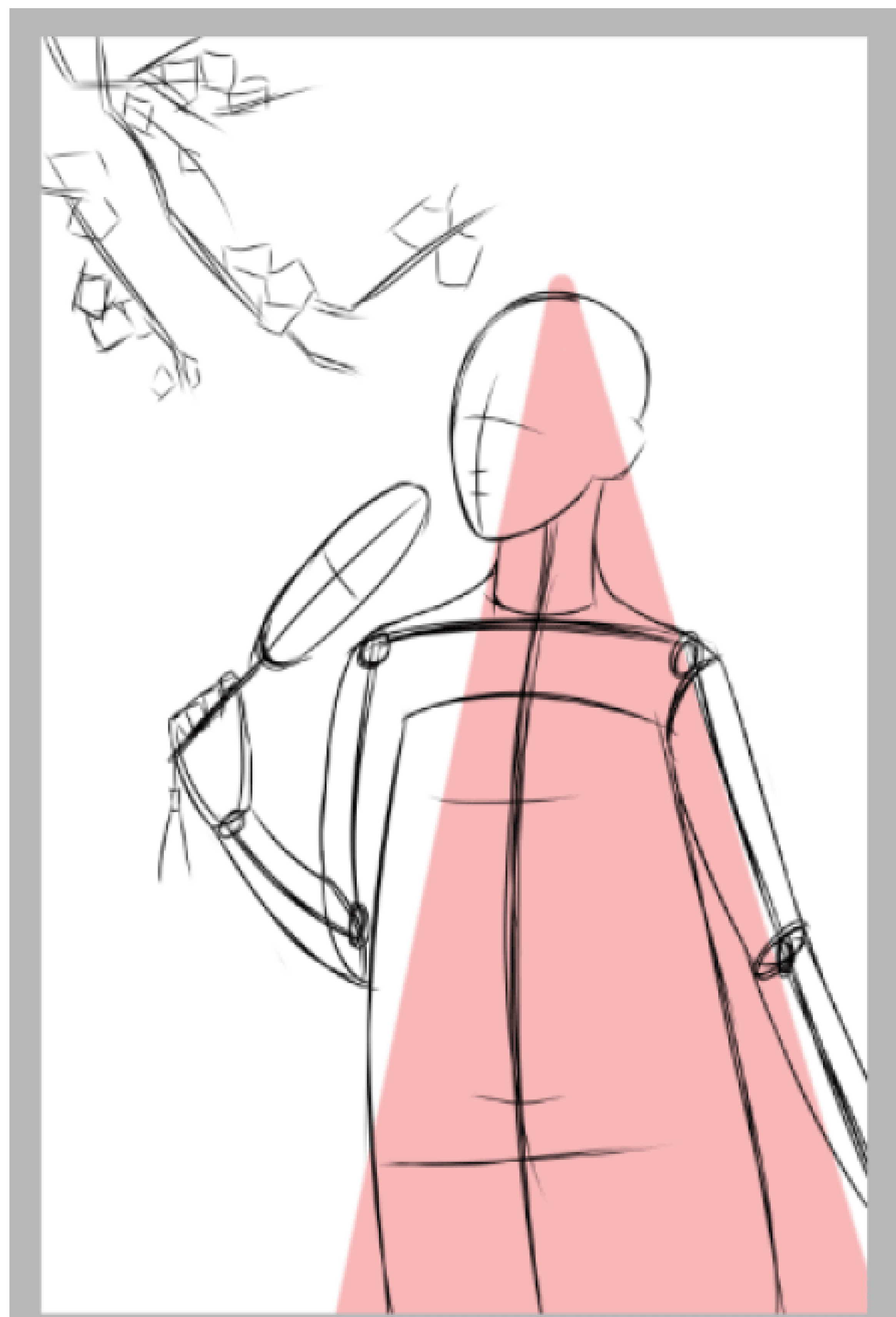


5 使用小圆圈确定人物的关节点，细长的单线条表现人物的手臂，确定人物上半身的动作，勾出衣裙的轮廓，确定身体的大致动态。

6 继续上一步，用曲线勾勒出人物脖子、肩膀和手臂的轮廓，画出手臂的形状并简单地确定手指的动作。



7 用线条和椭圆简单地勾勒出人物手中团扇的形状，注意扇子的透视。



8 在画布的左上角，用线条简单地勾出一些桃花枝和花朵的大致形状，完善画面的构图。







9 根据结构图和十字基准线绘制出人物的头部轮廓和发际线，并确定五官的形状和位置。

10 用流畅的线条勾勒出人物的发型样式，注意发髻之间的位置关系。

11 勾勒出发型上头饰花卉的大致轮廓。





12 继续绘制出人物服饰的样式，注意衣服的绘制要根据人物的身体结构来添加。

13 给人物添加衣裙的腰带，以及衣裙上的褶皱，人物的草图绘制完成。

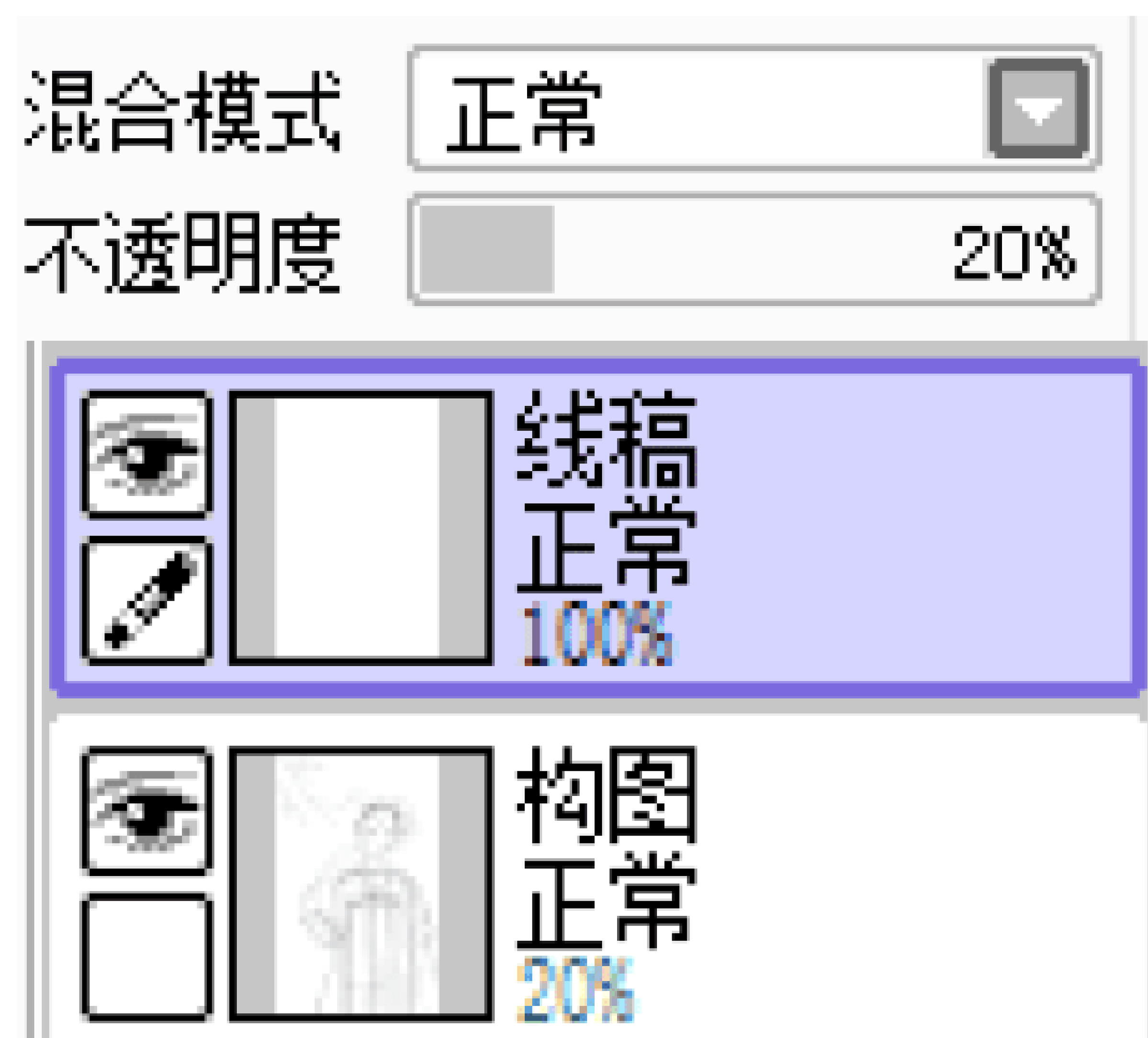






11.2.2　实战——描绘线稿

人物草图绘制完成后，接下来就是上色前最为重要的一步了，那就是描绘出人物的线稿。





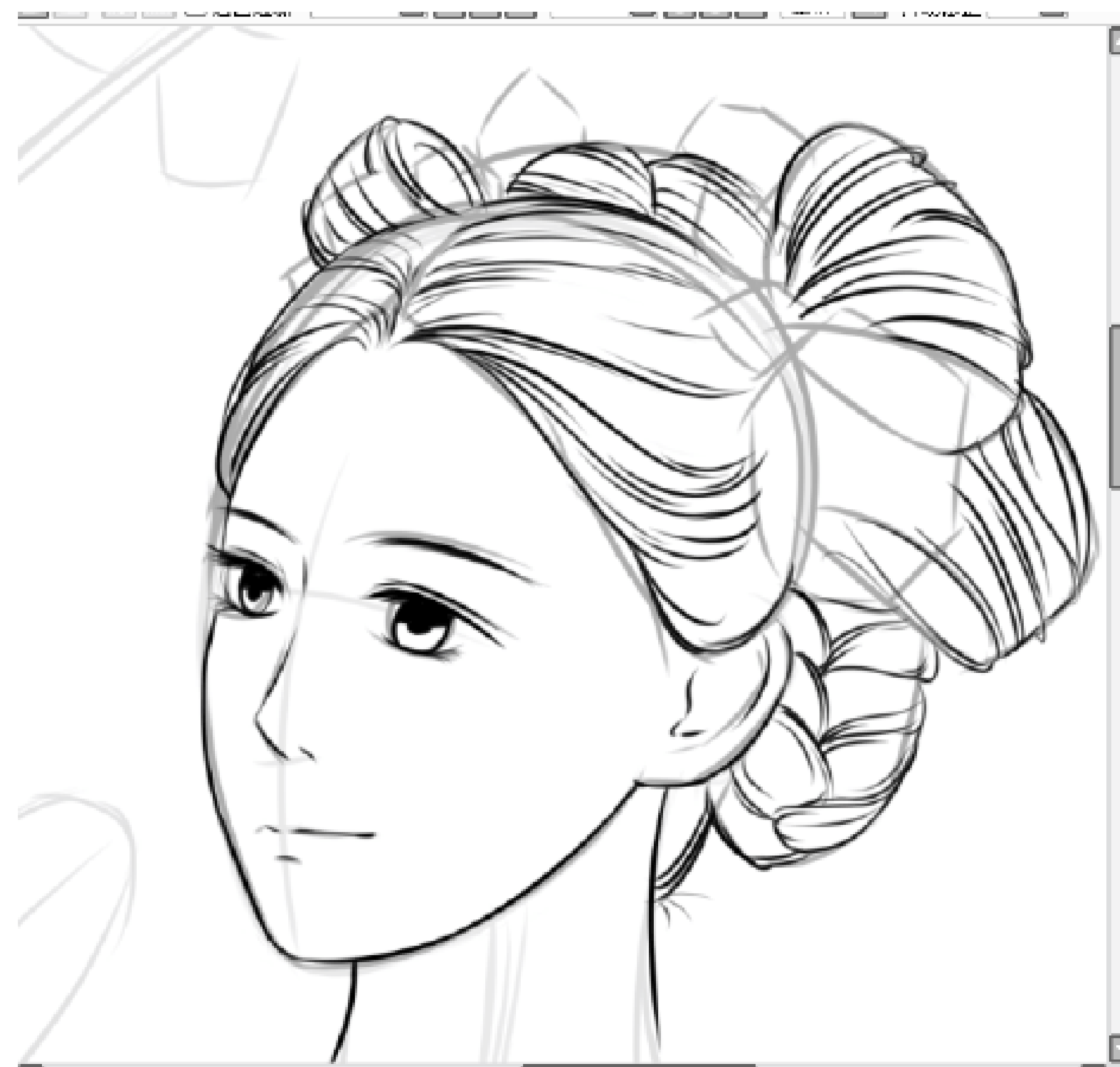
1 把“构图”草稿层的“不透明度”设置在10%～20%之内，然后在“构图”图层之上新建一个新的图层，命名为“线稿”，开始详细地描绘人物的线稿图。





2 选择【笔】开始描绘线稿，笔的设置如上图所示，选择的是5号笔。

3 将画面放大，根据草图细致地绘制出人物的脸部。





4 沿着头部的形状，细致地画出头发的发丝，注意头发的层次关系。

5 沿着花瓣的轮廓线，画出花瓣的形状，注意线条的流畅性。



6 擦去被花朵遮挡的发丝，这样人物的头部线稿就完成了。





7 选用【铅笔】来画出人物的衣服，笔刷的设置如左图，选用的是5号笔。注意衣服的绘制线条要流畅随意。

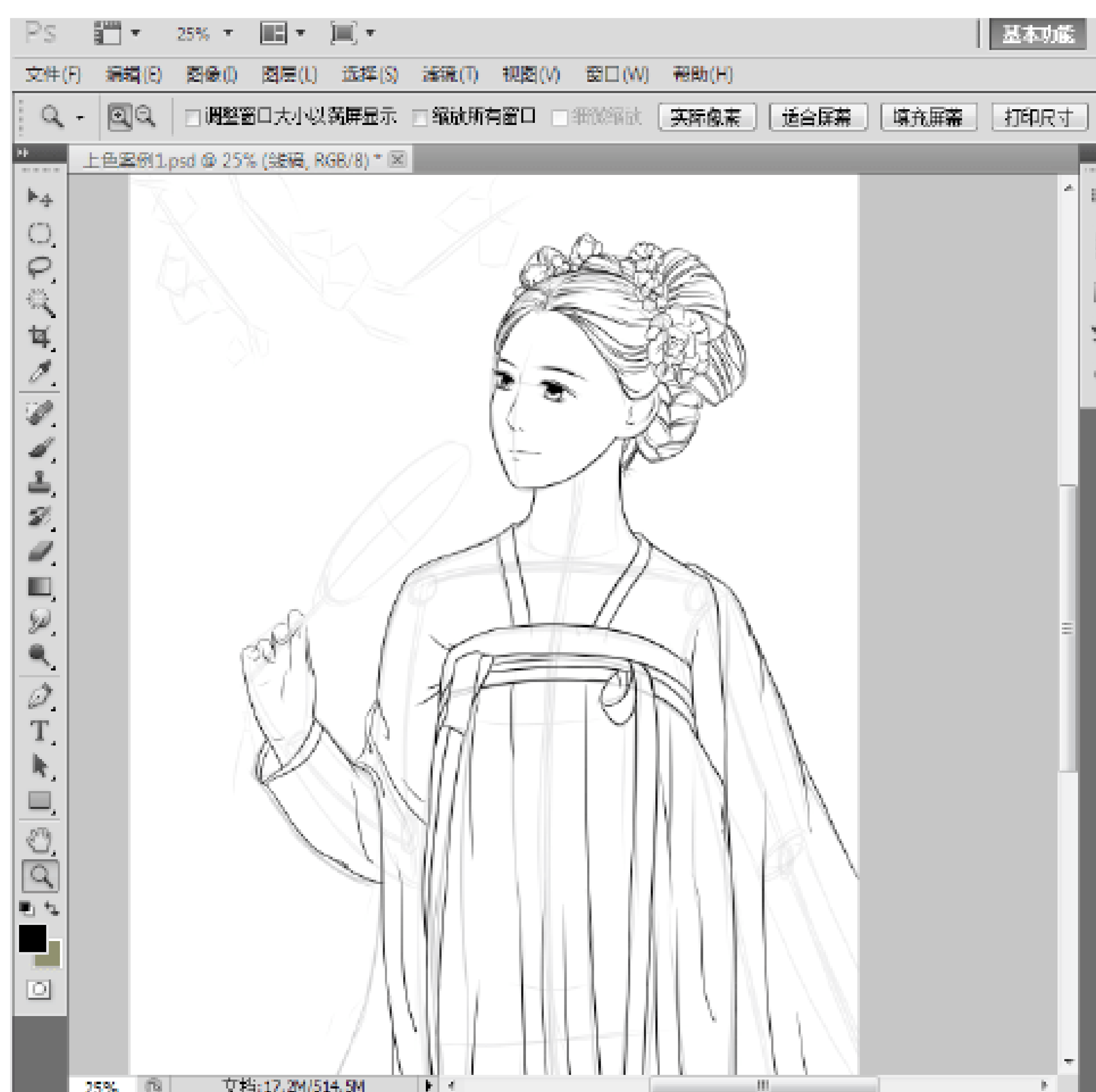






8 保存文档，然后将整个文件用Photoshop打开。





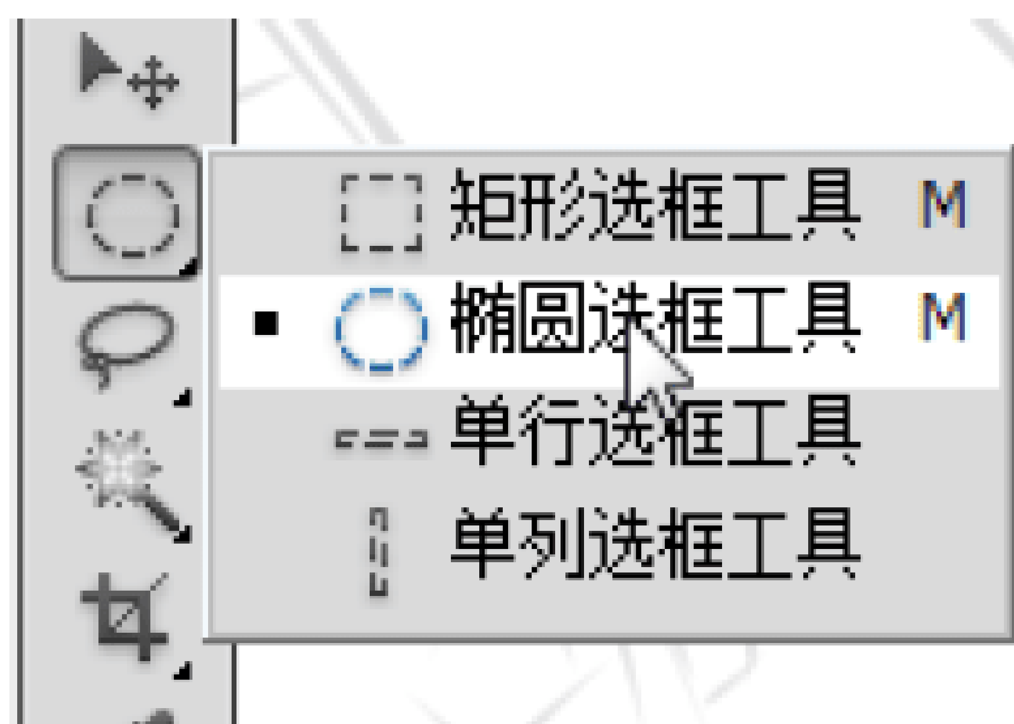


图1

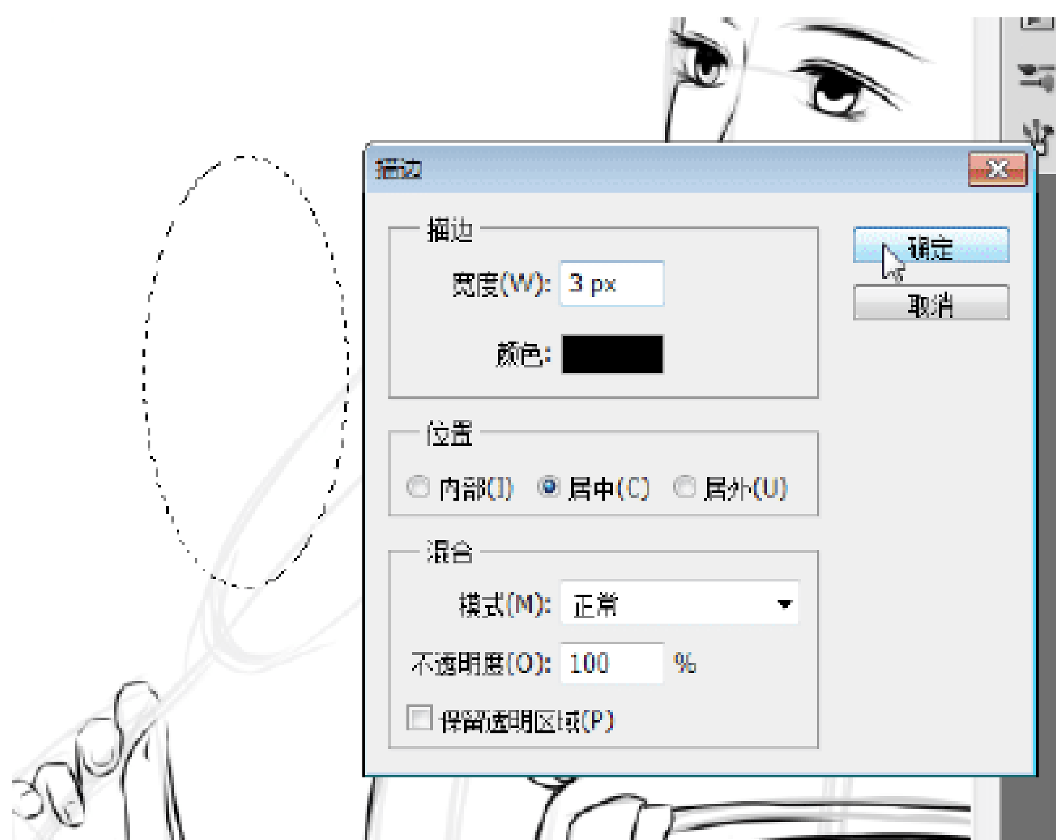


图2



图3

9 在Photoshop中使用【椭圆选择工具】绘制出一个椭圆，选择【编辑】菜单中的【描边】工具对椭圆进行描边，描边的宽度值为3，位置居中，如上图3这样就可以得到一个椭圆了。

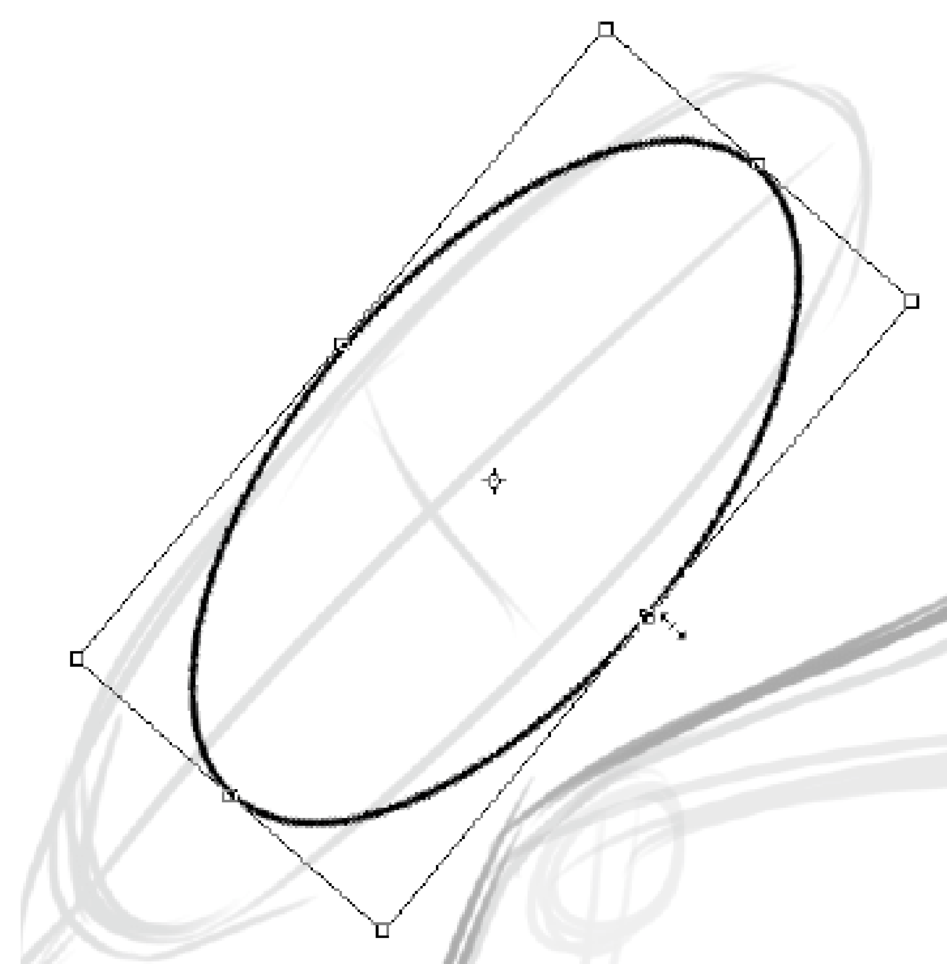


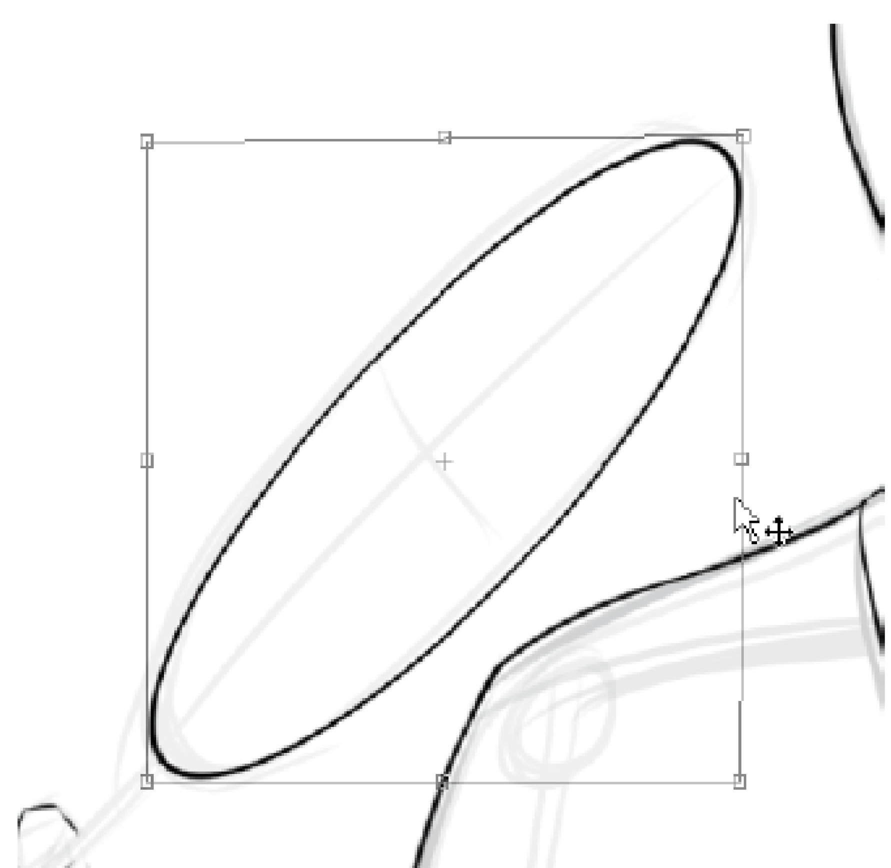


10 保存文件。使用SAI打开，继续进行绘制。

11 使用【自由变换】工具变换椭圆的形状，绘制出团扇的外形，【自由变换】工具的快捷键为Shift+T。



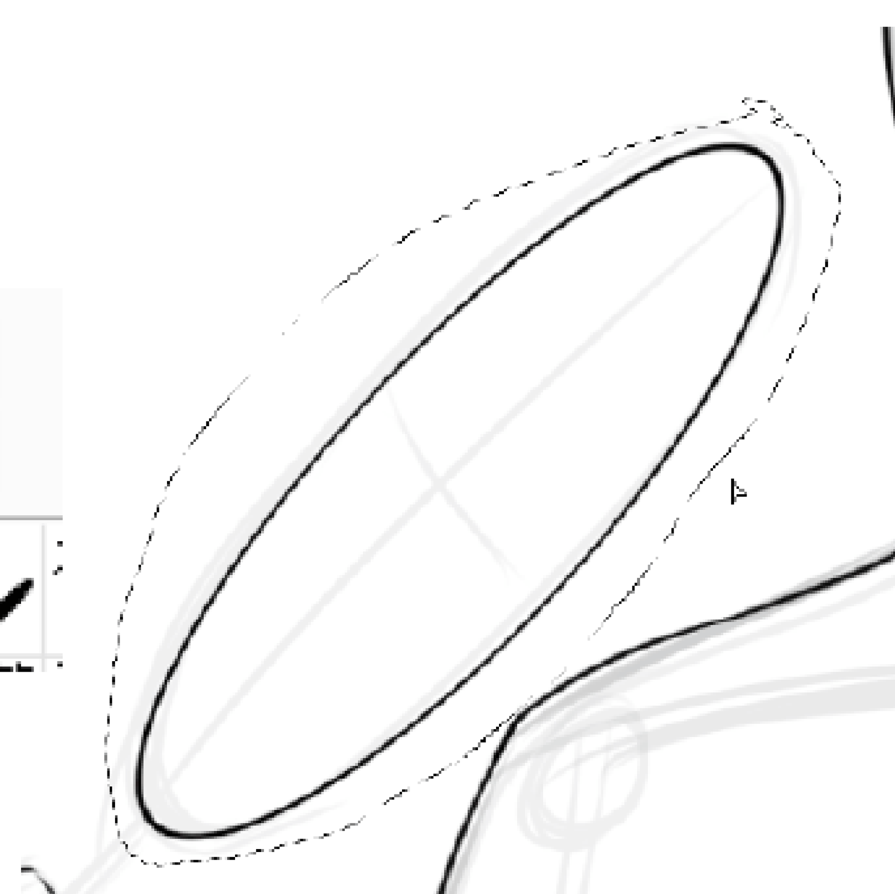






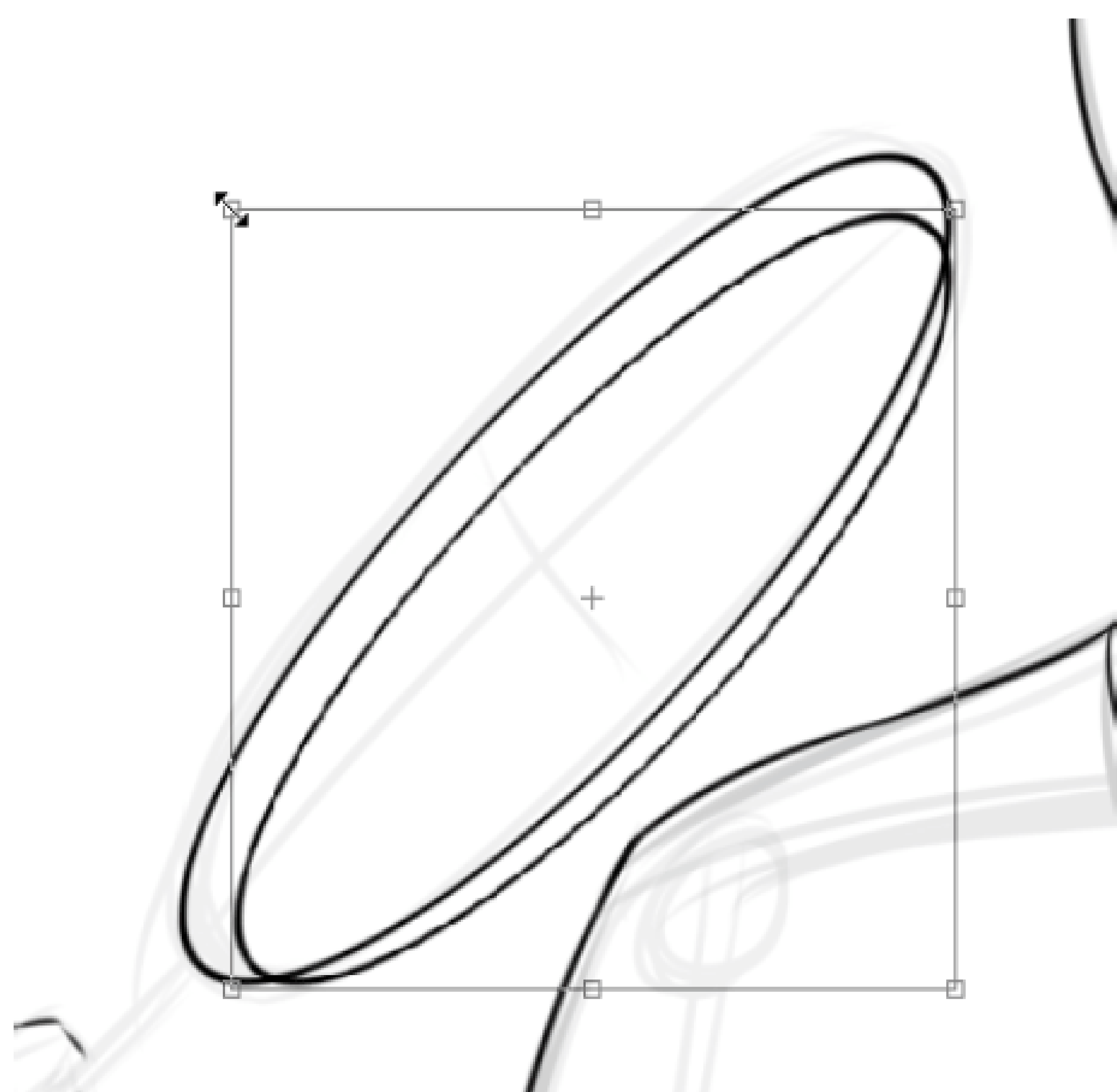
12 在【自由变换】工具中，选择【自由形状】命令可以将椭圆拖成团扇外形的样式。





13 使用【套索工具】圈选出椭圆。







14 使用快捷键Ctrl+C复制、快捷键Ctrl+V粘贴，复制出一个椭圆，继续按照第9步的形式变换第二个椭圆，完善扇面形状。





15 继续绘制，使用【铅笔】工具描画出团扇的手柄部分，注意画直线时按住Shift键即可，这样人物的线稿部分就完成了。



16 根据桃花的轮廓线详细地描绘出桃花的花、枝和叶。植物的绘制，跟人物的绘制不同，花的绘制线条要圆滑一些、枝和叶却要硬一些，最好能画出工笔花卉的效果。



17 关闭“构图”图层，就可以看到一幅干净完整的线稿图了。



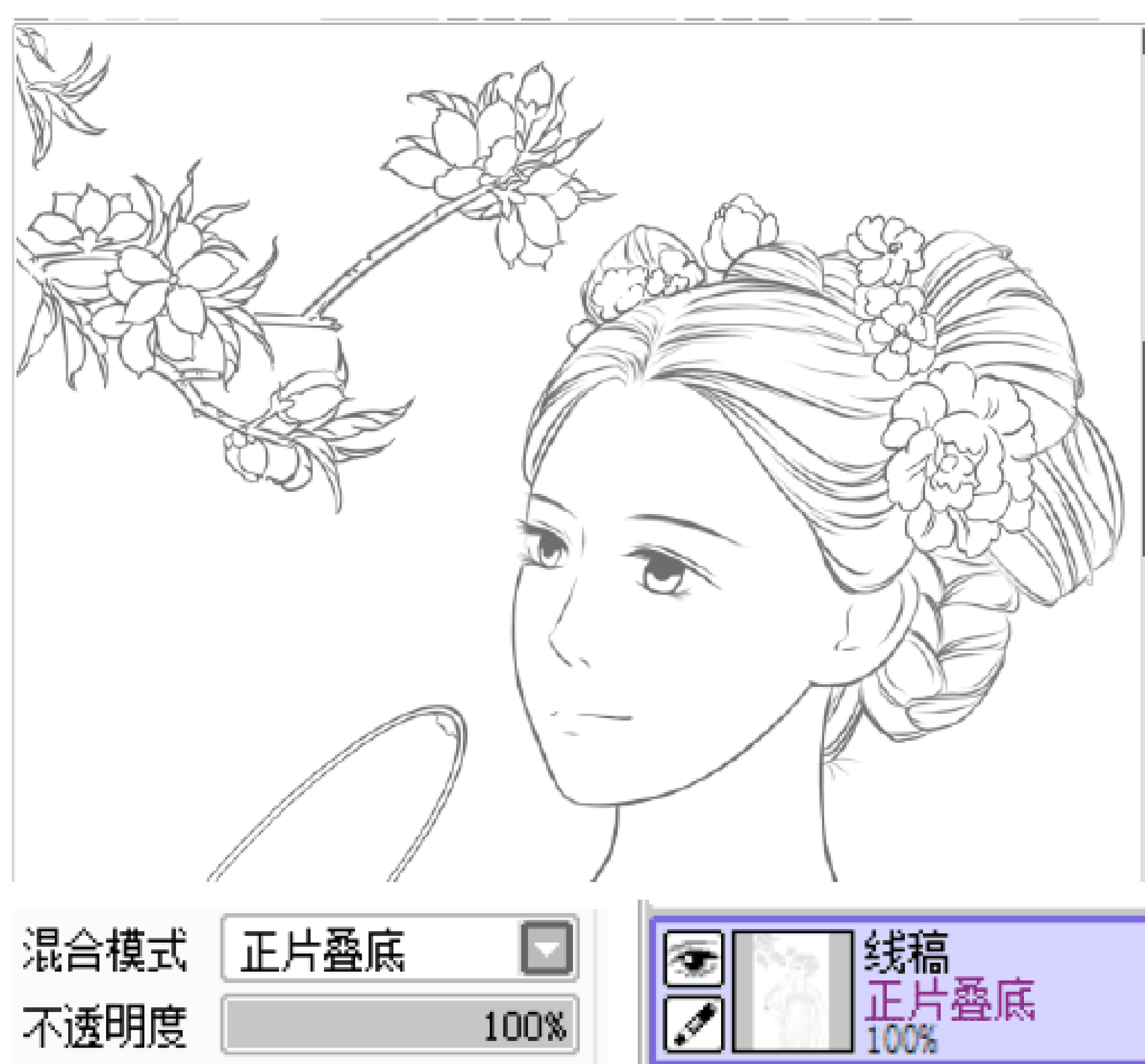
11.2.3 实战——平铺底色

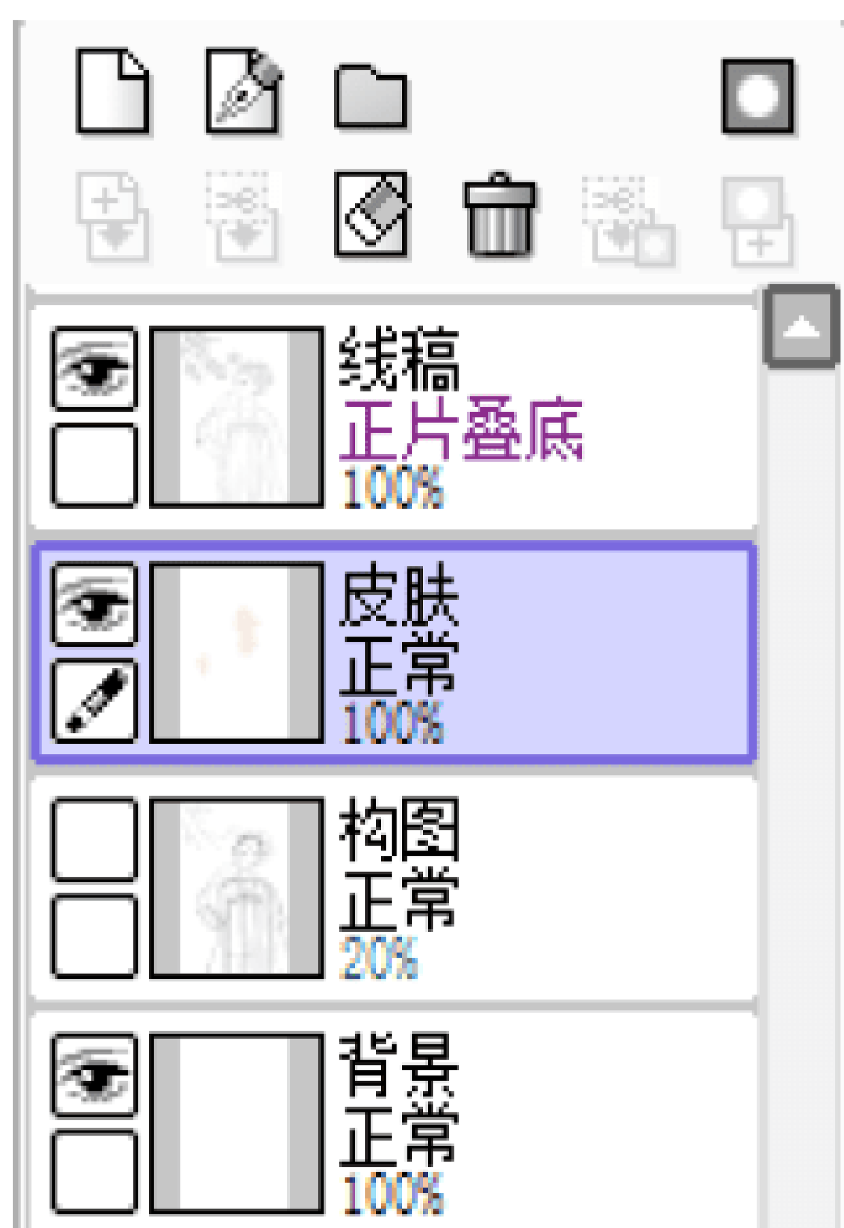
通过对人物的上色，会使画面看起来更加丰富，并且能够有效地提升人物的表现效果，使人物看起来更加有魅力。

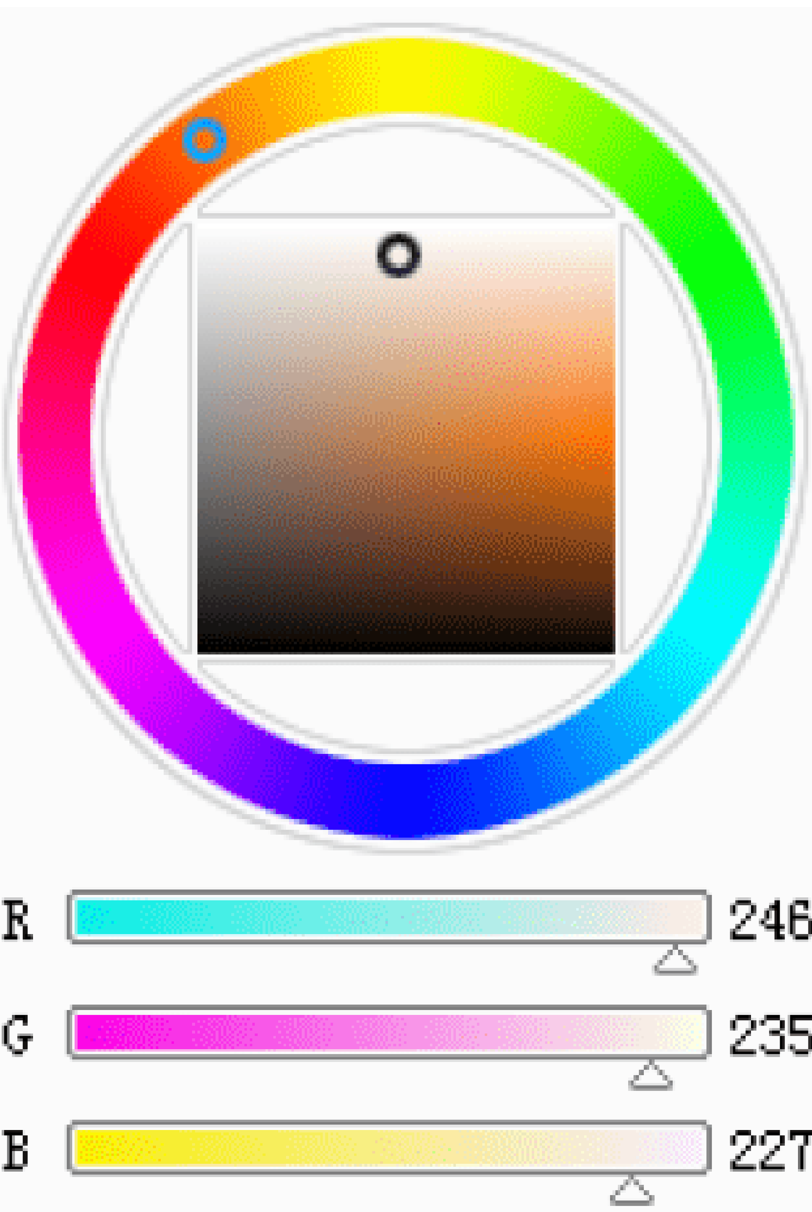


1 在【色相/饱和度】工具中增加线稿的明度，这里选择的是增加50。

2 将线稿的图层【混合模式】改成【正片叠底】的形式。









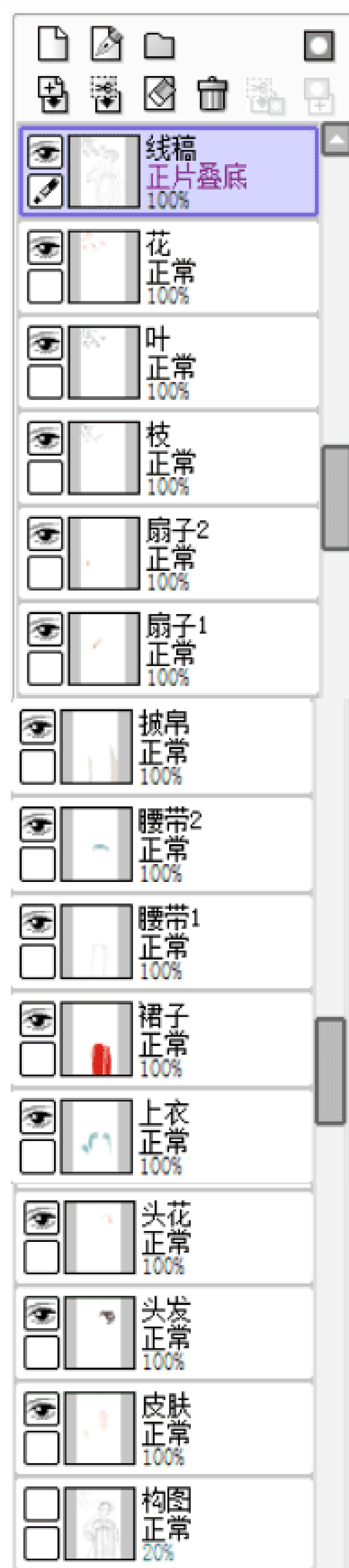
3 在“线稿”图层下面新建一个新的色彩涂层，命名为“皮肤”。

4 选择一种淡粉色作为皮肤的颜色。

5 使用【笔】工具给人物裸露在外的皮肤添上颜色。

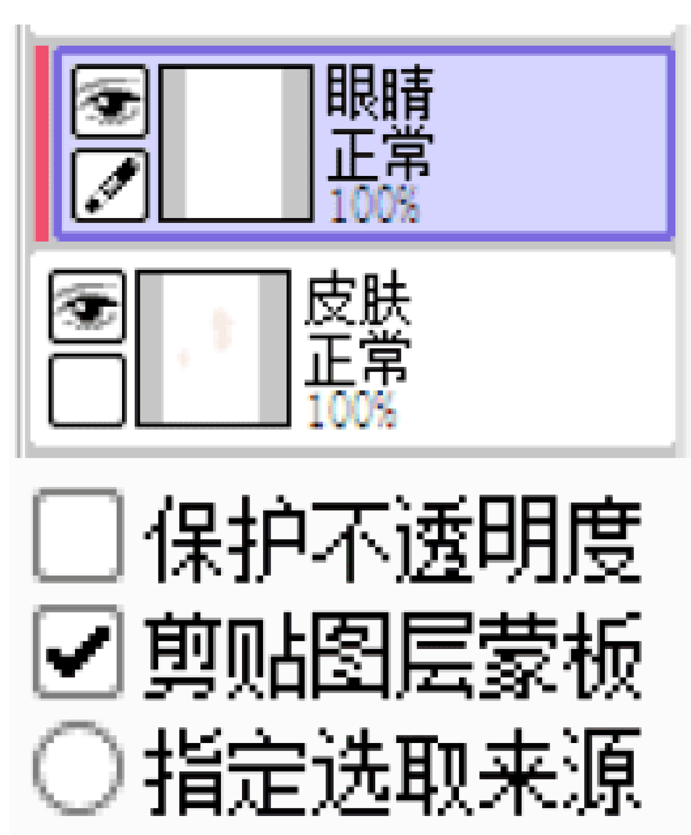


6 继续重复操作第3～5步的动作，分别给人物的头发、头花、上衣、裙子、腰带等铺上相应的底色，色彩搭配随自己的喜好来配色，这里选择的主色调是红配绿。

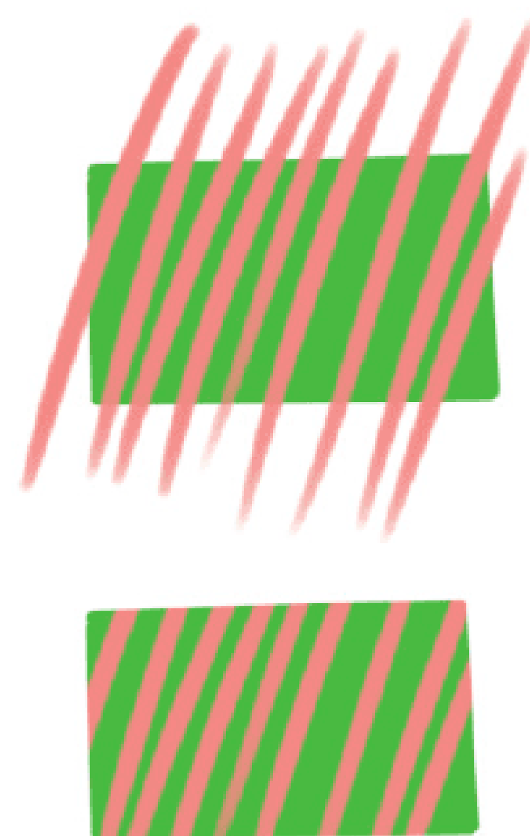




11.2.4　实战——刻画脸部

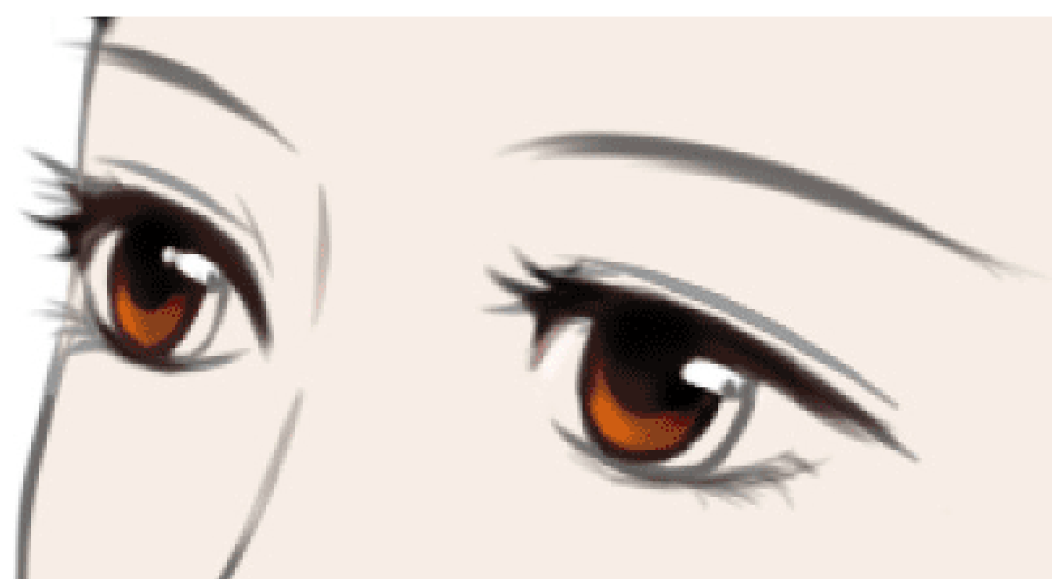


1 在“皮肤”图层上新建一层“剪贴蒙版”图层，创建步骤只需新建的色彩图层后勾选【剪贴图层蒙版】即可。



勾选前

勾选后



2 选择深褐色绘制出人物的睫毛和瞳孔的颜色，再选择亮一点的橘黄色作为眼球的颜色，读者也可以随自己的喜好进行配色。





笔效果　　喷枪效果



3 继续在“眼睛”图层上新建一个新的“剪贴蒙版”图层，选择【笔】工具和【喷枪】工具给人物皮肤添加暗部颜色，颜色的选择要比皮肤的颜色深一些即可。





4 选择【水彩笔】工具对暗部的颜色进行晕染，让暗部颜色跟皮肤颜色过渡更加自然。

11.2.5 实战——刻画头发



1 按照绘制皮肤的步骤，在“头发”图层上新建一个新的“剪贴蒙版”图层，使用【笔】工具选择比头发深一些的颜色绘制出头发的暗部。







2 继续加深头发的暗部，加大头发的重量感。

3 给头发添加高光和环境色，让整个画面看起来更加立体。

11.2.6 实战——刻画发饰





1 继续在“头花”图层上新建一个新的“剪贴蒙版”图层，使用【笔】工具选择一种比头花更深一些的颜色做头花的暗部颜色，再选择一种黄色做花心。





2 对头花做最后的修饰，加深阴影添加高光，让头花跟头发之间更融洽。

11.2.7 实战——刻画服饰





1 重复前面的操作，给衣服的外衫添加阴影。

2 给衣服的外衫添加环境色和高光。





3 根据裙子的结构给裙子添加阴影。

4 继续给裙子添加高光和环境色，让裙子显得更加的立体。







5 给衣服的披帛添加更深一些的阴影颜色。

6 继续给披帛添加高光和环境色，完善画面。

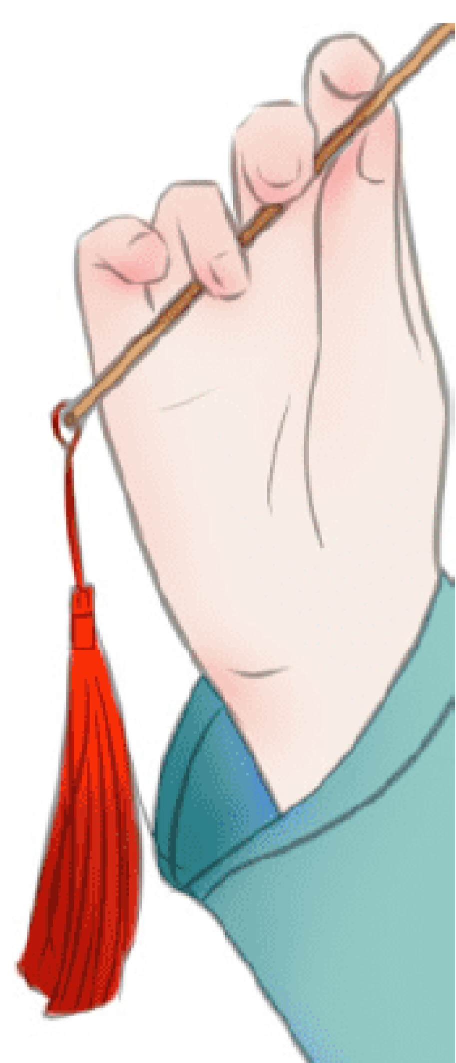




7 选择比腰带颜色更深一些的颜色做阴影颜色，给腰带添加阴影。

8 继续上一步，给腰带添加亮一些的高光和环境色。





9 给扇柄手指遮挡的部分添加深一层的阴影，提亮扇子吊穗的颜色。

11.2.8 实战——刻画桃树

1 选择一种比桃树叶浅一些的绿色绘制出树叶的深浅关系，让树叶显得更加立体。





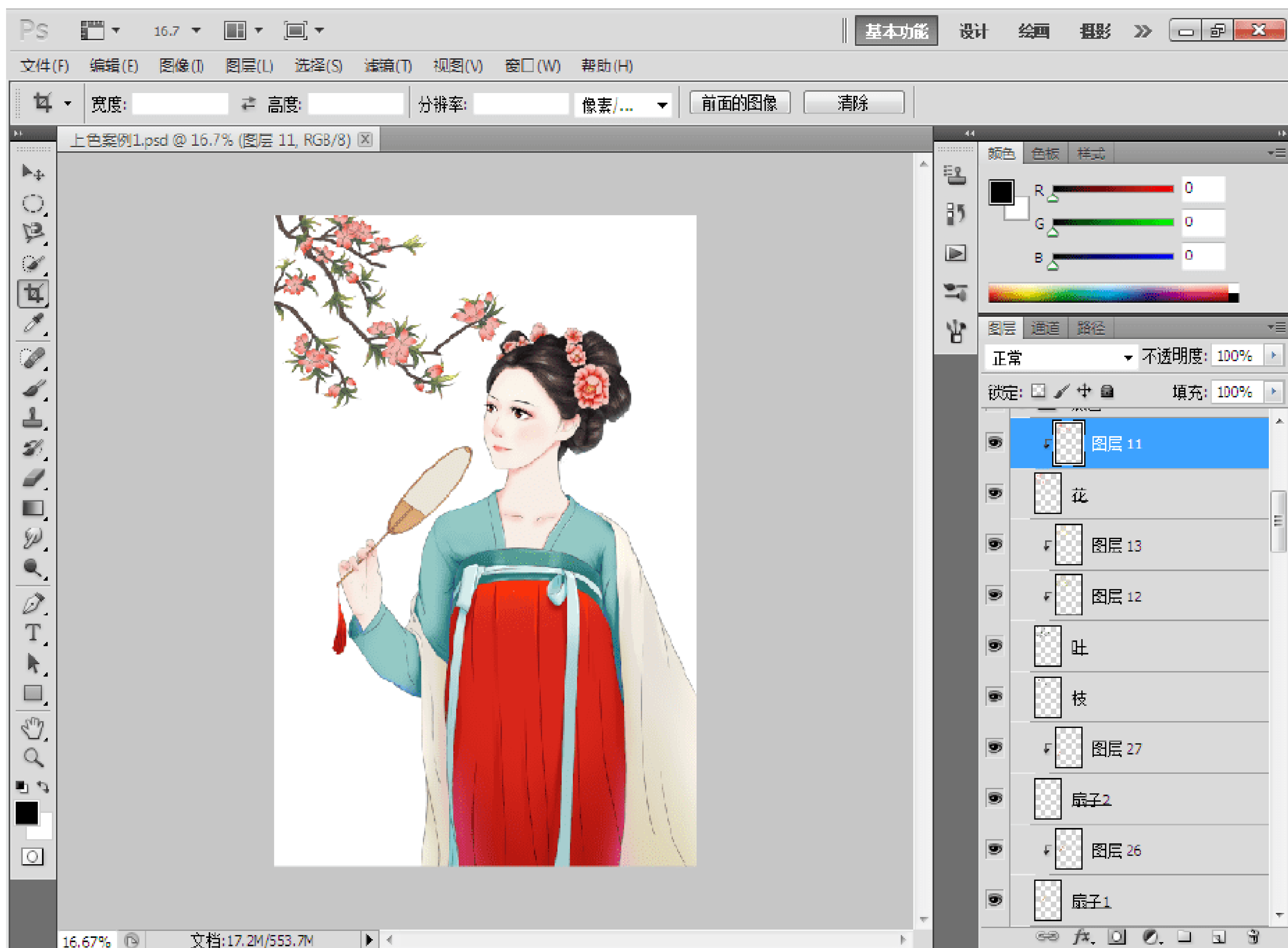
2 选择一些嫩黄色，区分一下树叶的新芽和老叶。

3 继续刻画桃花花瓣，让桃花显得更加立体，这样整个画面的阴影关系就出来了。

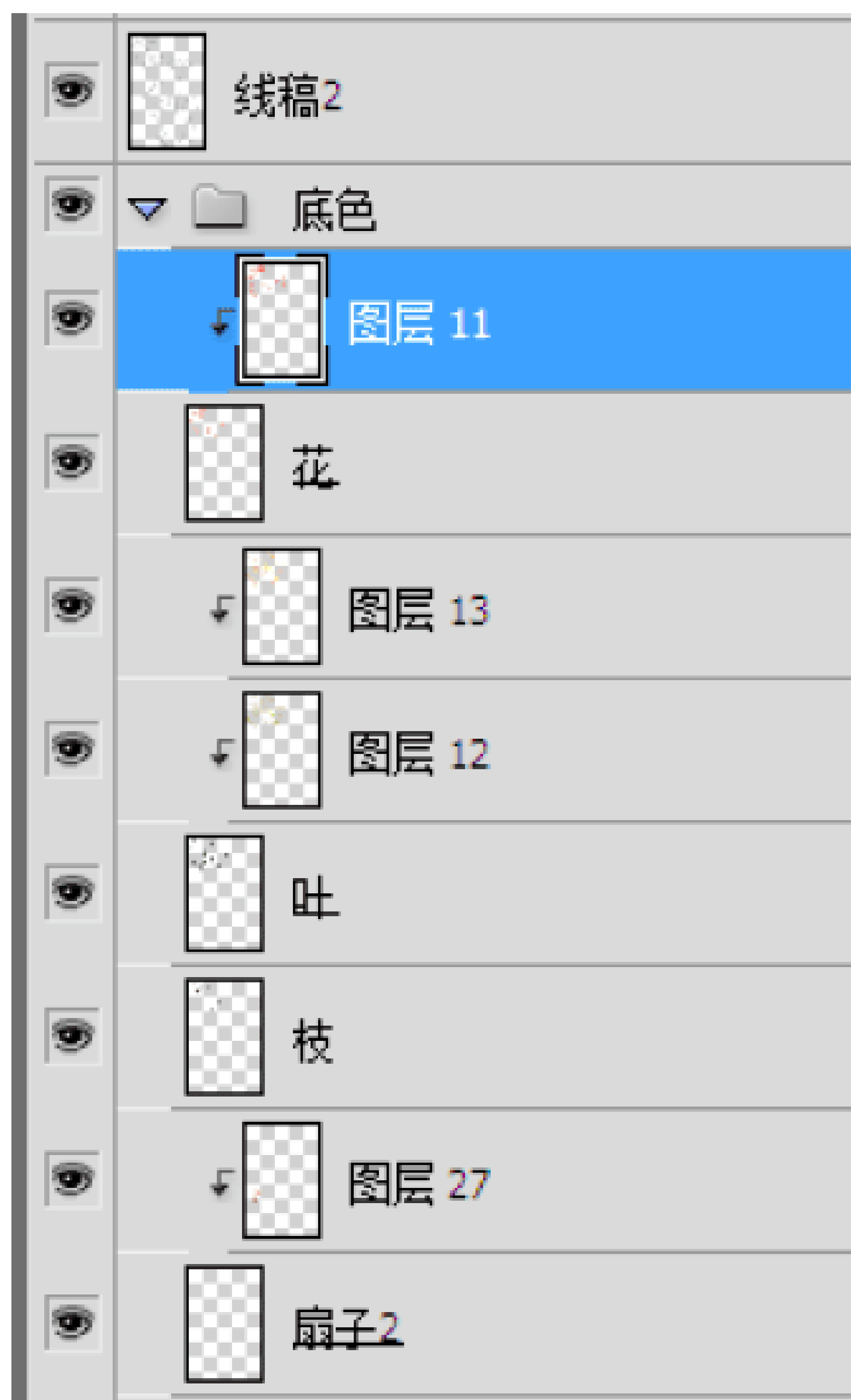


11.2.9　实战——修饰画面

修饰画面就在人物图完成之后，如果感觉画面单调，可以添加一些装饰花纹和烘托环境的事物，使画面更加精美。

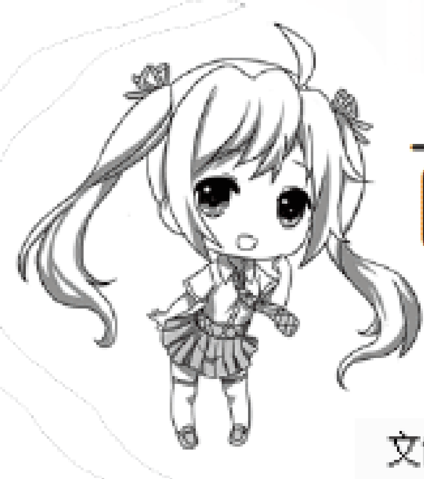


1　保存上色的文件，使用Photoshop软件打开。





2　使用【盖印可见图层】盖印一层，快捷键为Ctrl+Shift+Alt+E，此时图像整体变成一个图层，方便接下来对画面整体的调整。



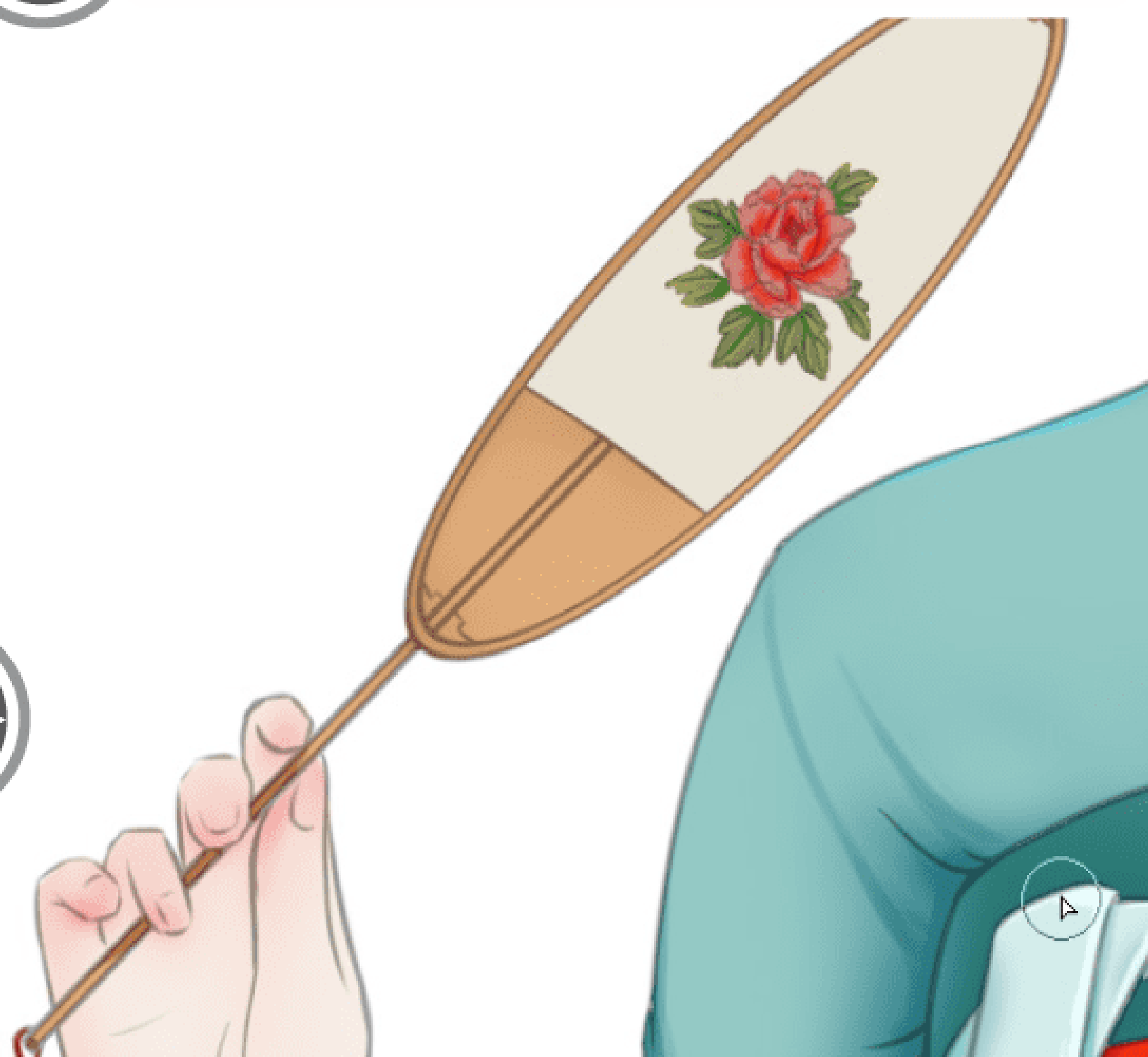


3 保存文件，重新使用SAI打开，继续进行绘制。

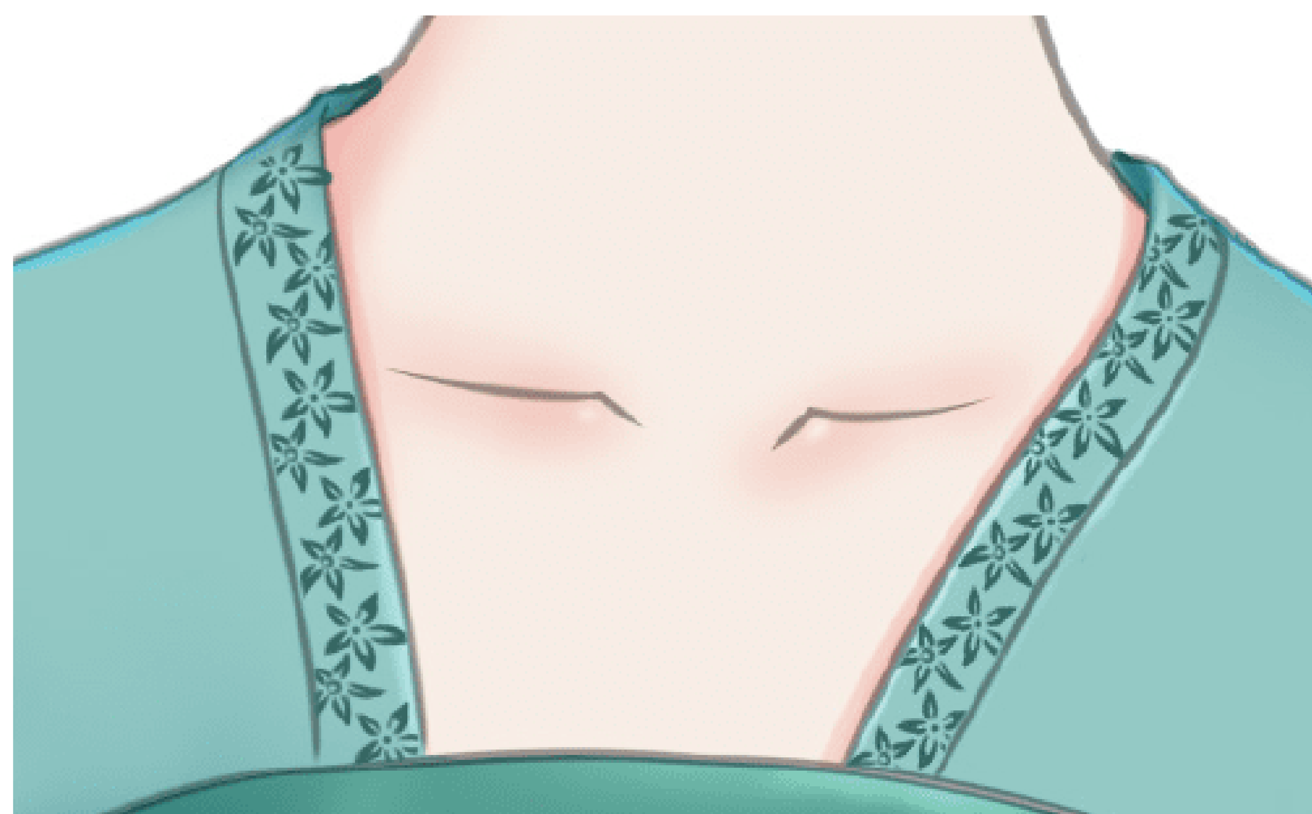


4 新建图层，按照裙子的褶皱给裙子添加一些橙色的小花做装饰。

5 感觉到扇面很单调，就给扇子添加一朵牡丹花做装饰，符合唐朝时期常用牡丹做装饰的风格。







6 选择一种跟外衫颜色相近的连排的小花给衣领做装饰。

7 继续给腰带上添加相同色系的花纹。





8 继续给人物的披帛添加花纹做装饰，完善画面。

9 给人物的眉心添加一个红色菱形的花钿做装饰，显得人物更加美丽。







10 绘制一些飘散的花瓣起烘托作用，使画面更加的精致。

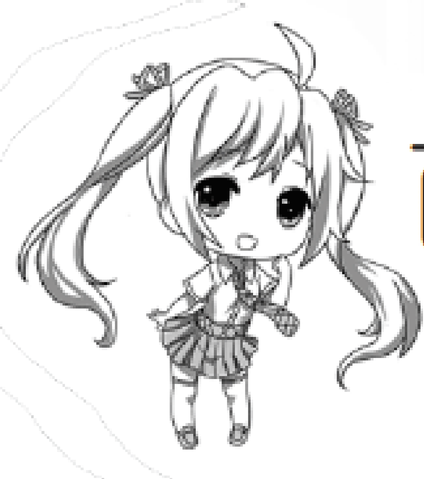
11 合并图层，对人物形体不当的地方做最后的修饰调整，例如人物的脖子略显有些粗，就将其修改了一下。





12

一幅以唐朝为历史背景、以人面桃花为主题的古风美少女上色案例就完成了。女子面含笑意、手拿小扇、身着唐朝最为经典的红绿配齐胸襦裙，显得非常的清秀典雅。



11.3 花前月下

掌握上色的大体方法后，不必拘泥于形式，大胆的铺上自己喜欢的色彩，但要注意一个人物的色彩不宜太多，很难把握的同时会显得花乱。下面绘制出一个以“花前月下”为主题的上色案例。

11.3.1 实战——设计构图

构图是一幅绘画作品开始制作之前，要最先考虑的事情，一幅好的作品漂亮的构图是缺少不了的。



1 用简单地线条勾勒出人物的站姿，以及背景的玉兰花的枝干。





2 继续详细绘制出人物的头饰和衣服，以及玉兰花，这样一幅人物草图的构图就完成了。



11.3.2 实战——描绘线稿

线稿的绘制是人物的基础，有了线稿框架，更利于上色的完成。





1 新建图层，开始将各处细节详细地刻画出来。

2 继续刻画出人物的头发，注意可以将草稿图层隐藏查看画面效果。







3 继续新建图层，绘制出人物头饰上的花朵。

4 继续上一步，绘制出人物头上的饰品和耳饰。



5 继续给人物的披帛添加花纹做装饰，完善画面。





6 给人物的眉心添加一个红色菱形的花钿做装饰，显得人物更加美丽。





7 继续刻画出作为背景的玉兰花，这样整个线稿部分就绘制完成了。

8 做最后的清理，隐藏掉草图图层，线稿图完成。草图是为了确定大体的形态结构，绘制线稿时就要注意线条的疏密和节奏，以及它对物质的表现手法。







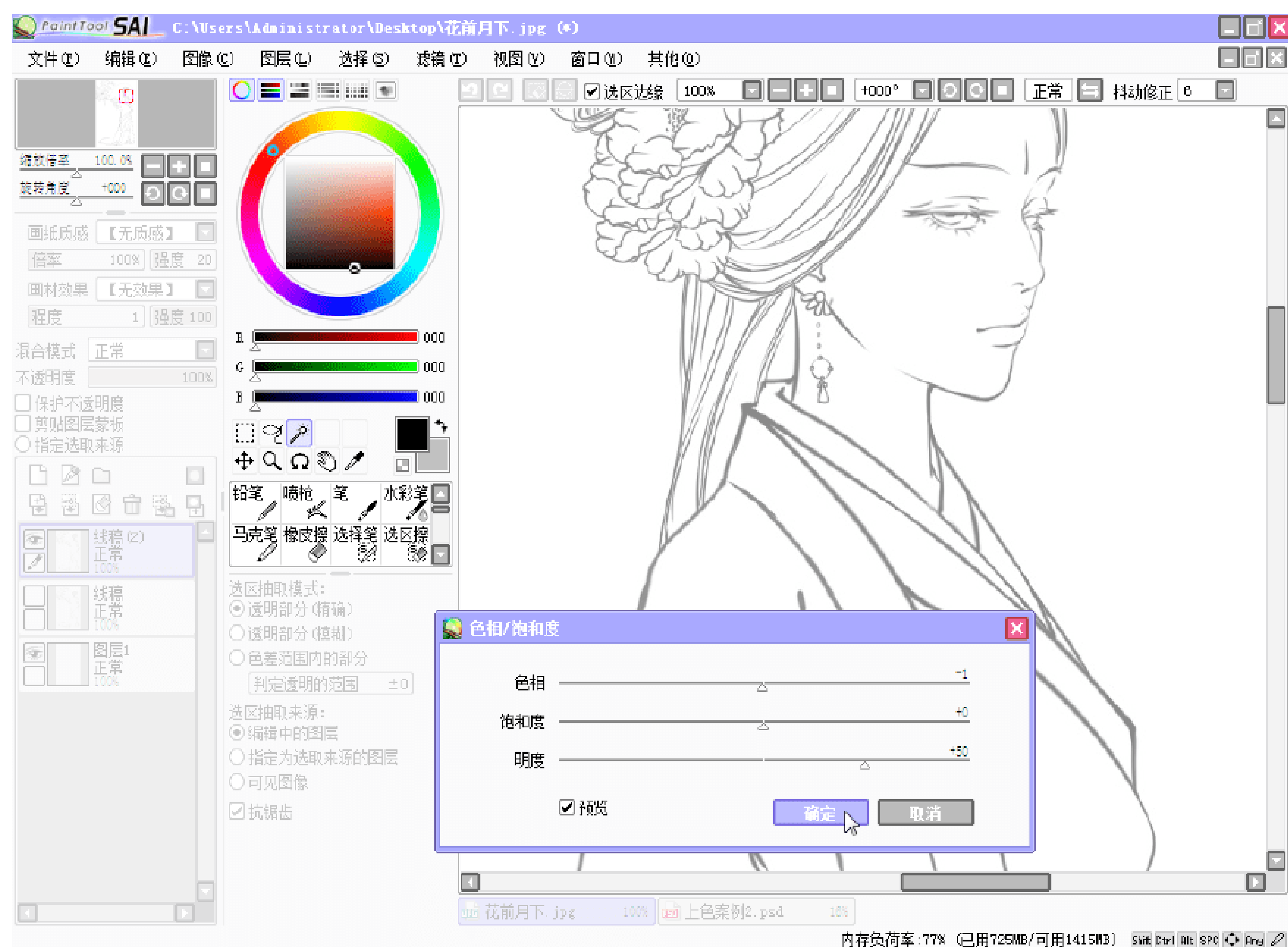


11.3.3 实战——平铺底色

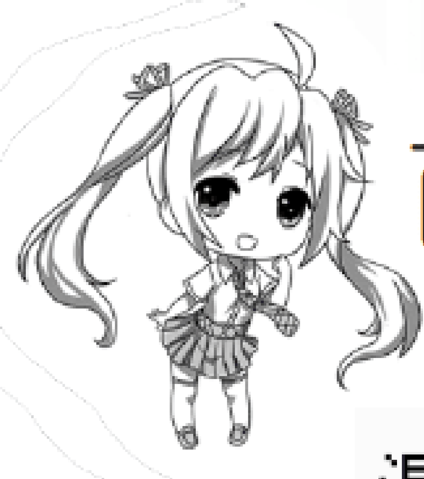
完成了线稿部分，现在就到了上色的步骤了。

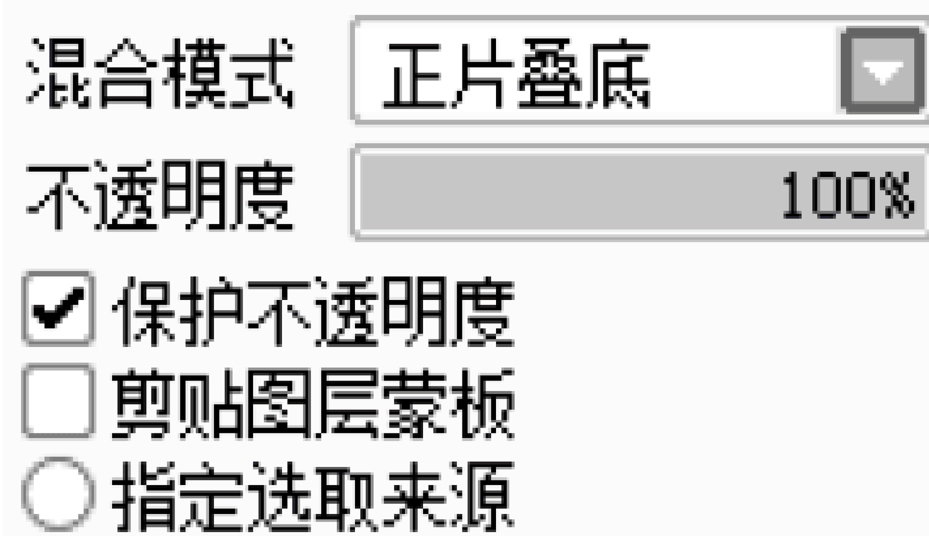


1 将多余图层去掉，保留线稿图层，以保证画面的干净。



2 复制一个线稿图层，隐藏掉原来的线稿，在【滤镜】|【色相/饱和度】工具中调节线稿的明度，将明度值增加50左右。【色相/饱和度】工具的快捷键是Ctrl+U。

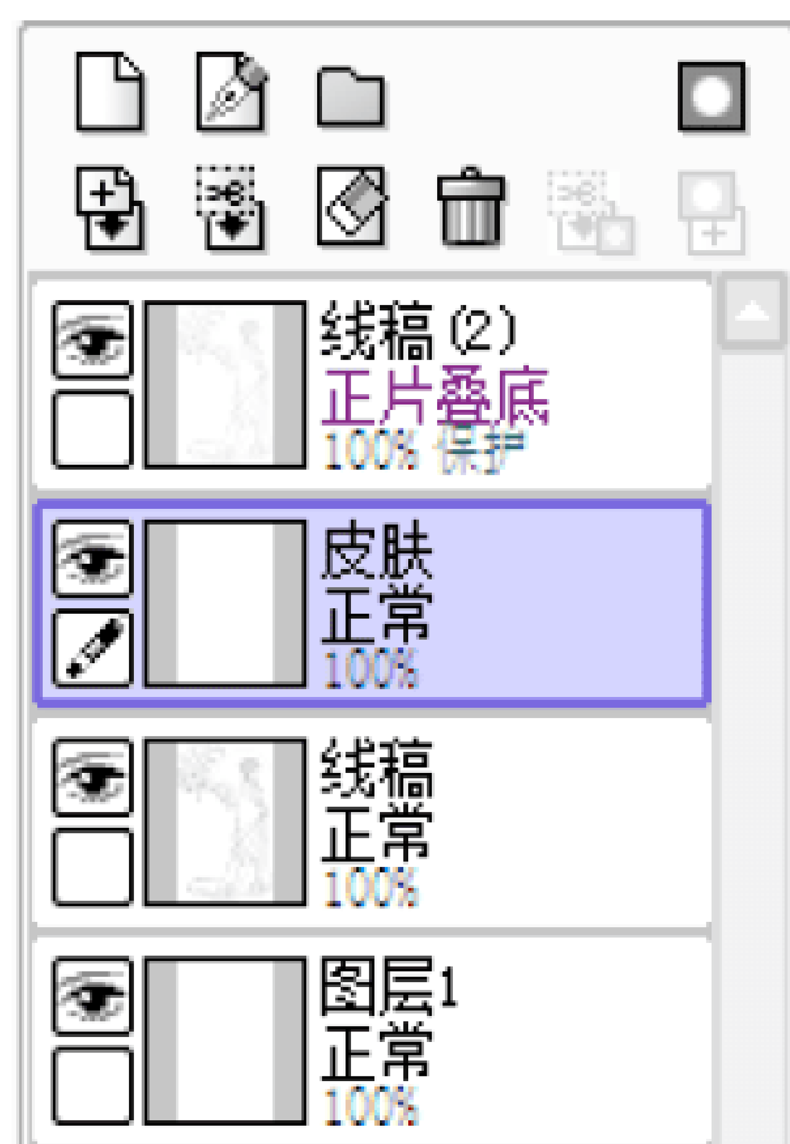








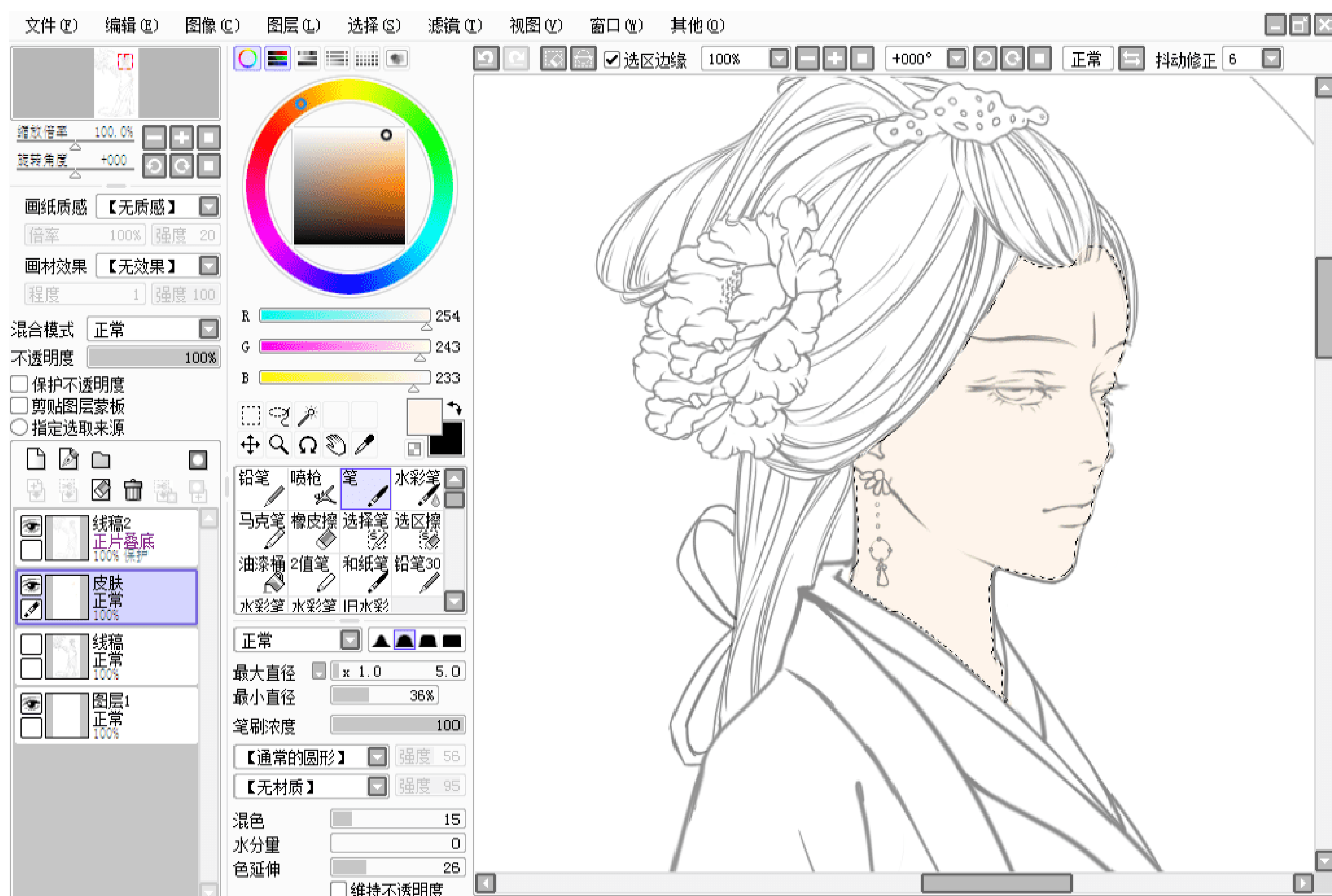
3 将【线稿2】的图层模式变换成【正片叠底】，然后勾选【保护不透明度】选项。







4 在【线稿2】图层下新建【皮肤】图层，在线稿层中使用【魔棒】工具选择人物皮肤，其中【魔棒】没能选到的小细节可以用【选择笔】进行选择，多选的部分可以用【选区擦】工具清除。



5 选择一种淡粉黄色做皮肤的颜色，使用【油漆桶】工具进行填充上色，去掉蚂蚁线的快捷键是Shift+D。如果觉得这样很麻烦也可以使用【笔】工具在“皮肤”图层上直接进行上色。



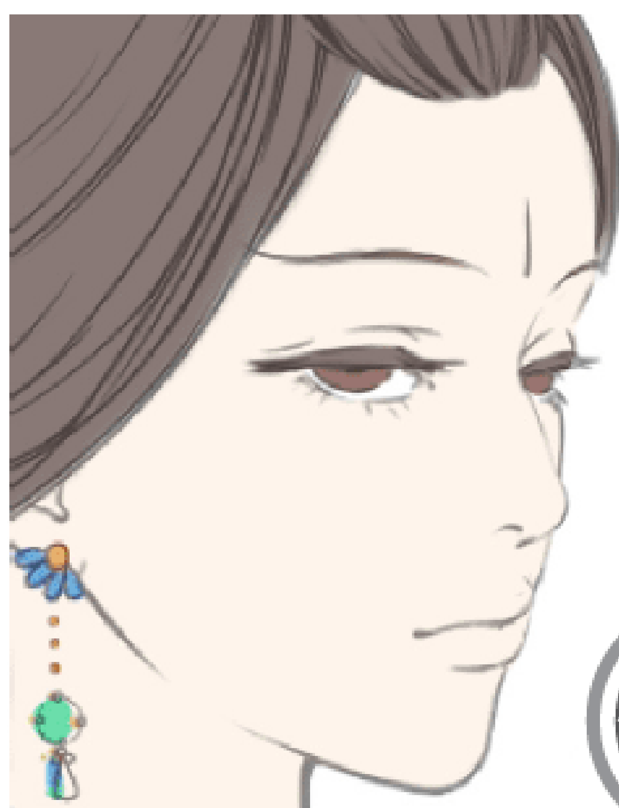

人物铺色后效果



图层设置

6 继续重复第4～5步的操作，分别给人物的头发、头花、发饰、衣服、玉兰花等铺上相应的底色，色彩搭配可以随自己的喜好来配色，或者选择一套固定的色系来搭配。

11.3.4　实战——刻画脸部



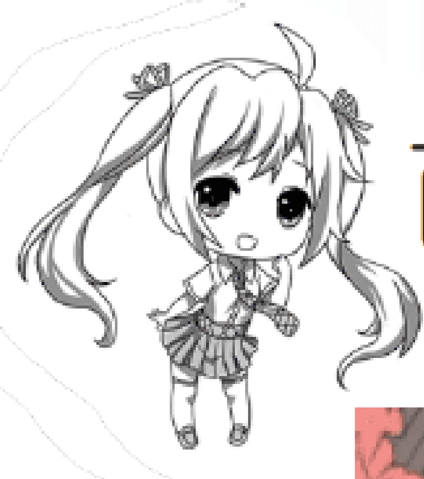
1 新建“剪贴蒙版”图层分别给人物眼睛的睫毛、瞳孔和眼白上色。

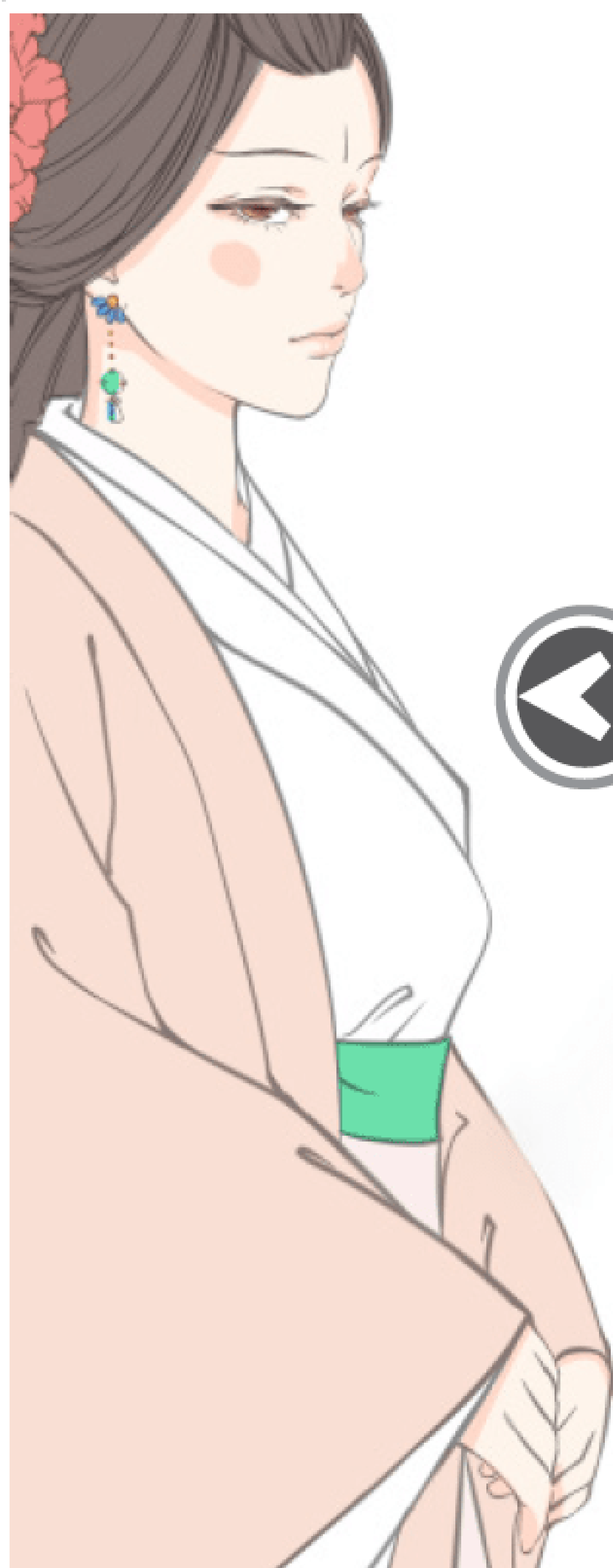




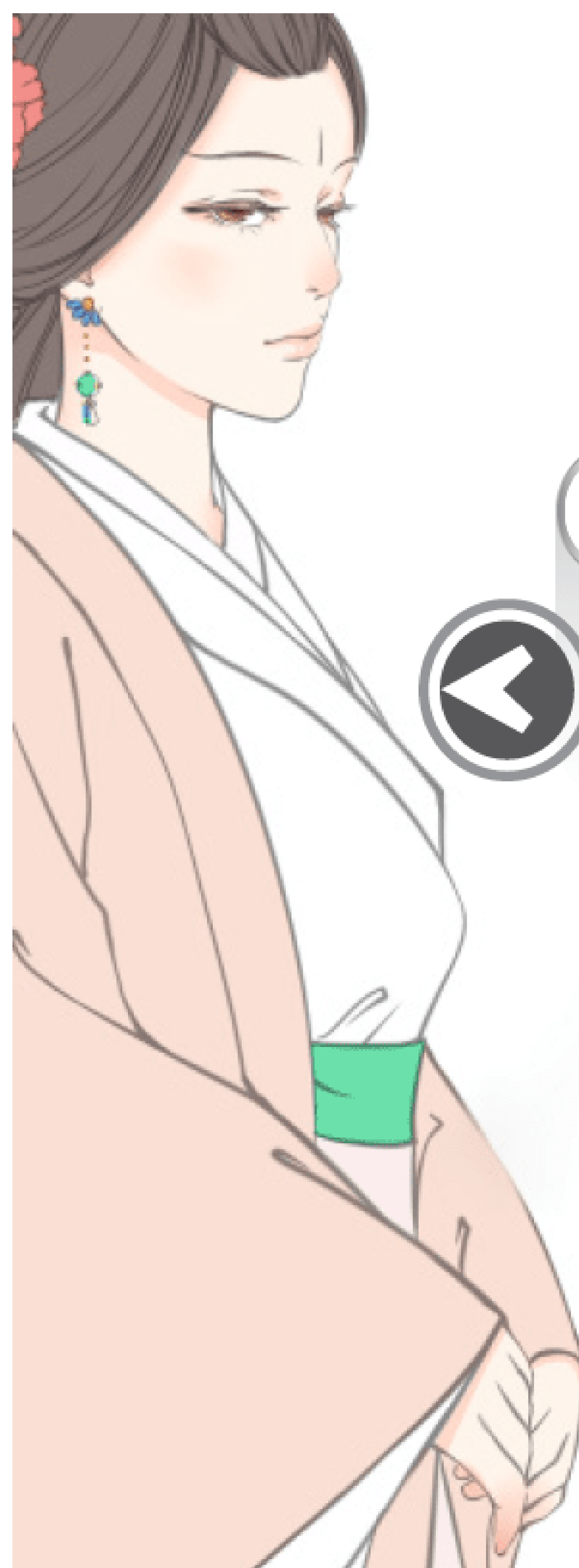
2 选择相近的颜色给眼睛做明暗处理。







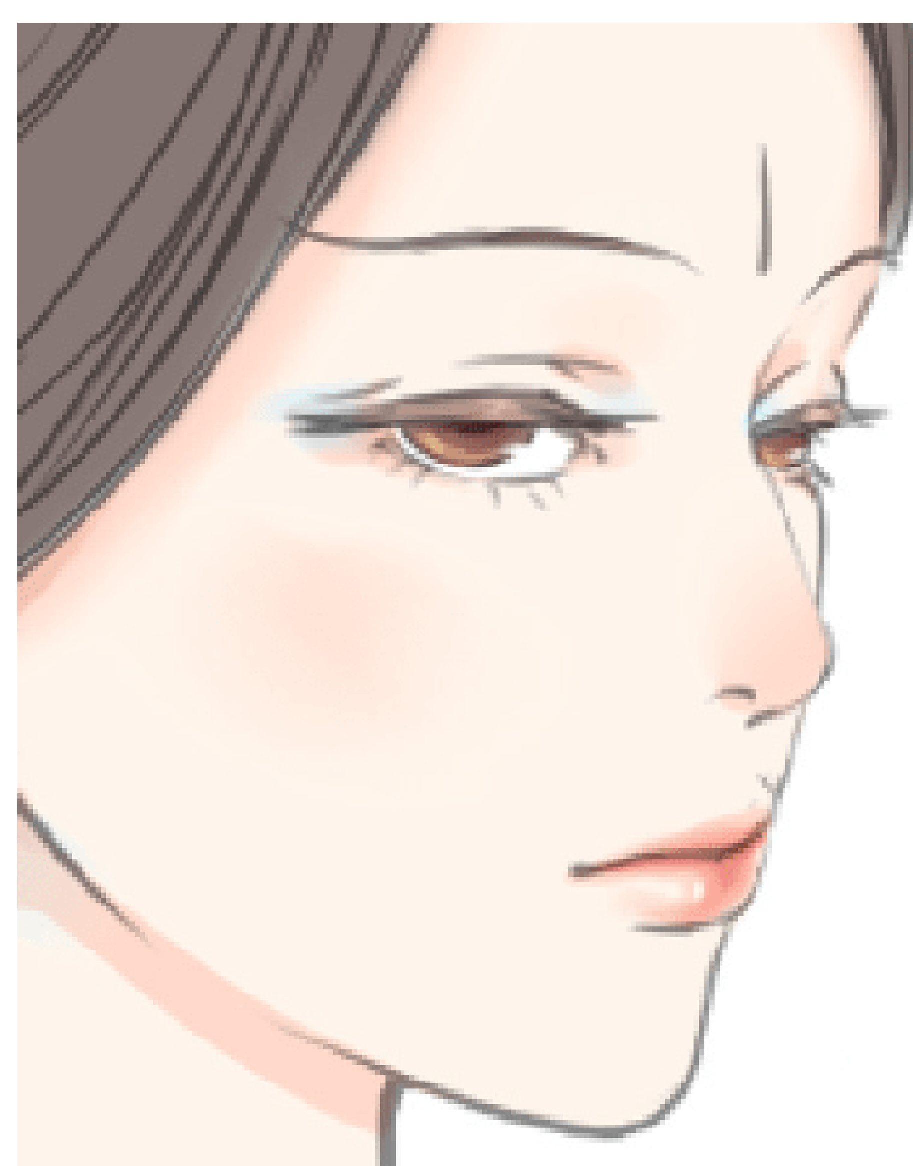
3 使用【笔】工具，选择橘红画出人物皮肤的阴影位置。



4 使用【水彩笔】将腮红和手部位置的橘红涂抹晕开。







5 选择一种较为深一些的红色，给人物嘴巴上色。

6 使用【水彩笔】将嘴唇上的颜色晕染开。

7 选择冷色系颜色给人物眼睛做冷暖对比，起强调作用，让人物看起开更加美丽。



11.3.5 实战——刻画头发



1 选择一种比头发深的颜色给人物的头发添加阴影。





2 用【水彩笔】将阴影晕开，起到一个过渡的效果。





3 选择一种比较亮的颜色给头发添加高光，使头发更具立体感。

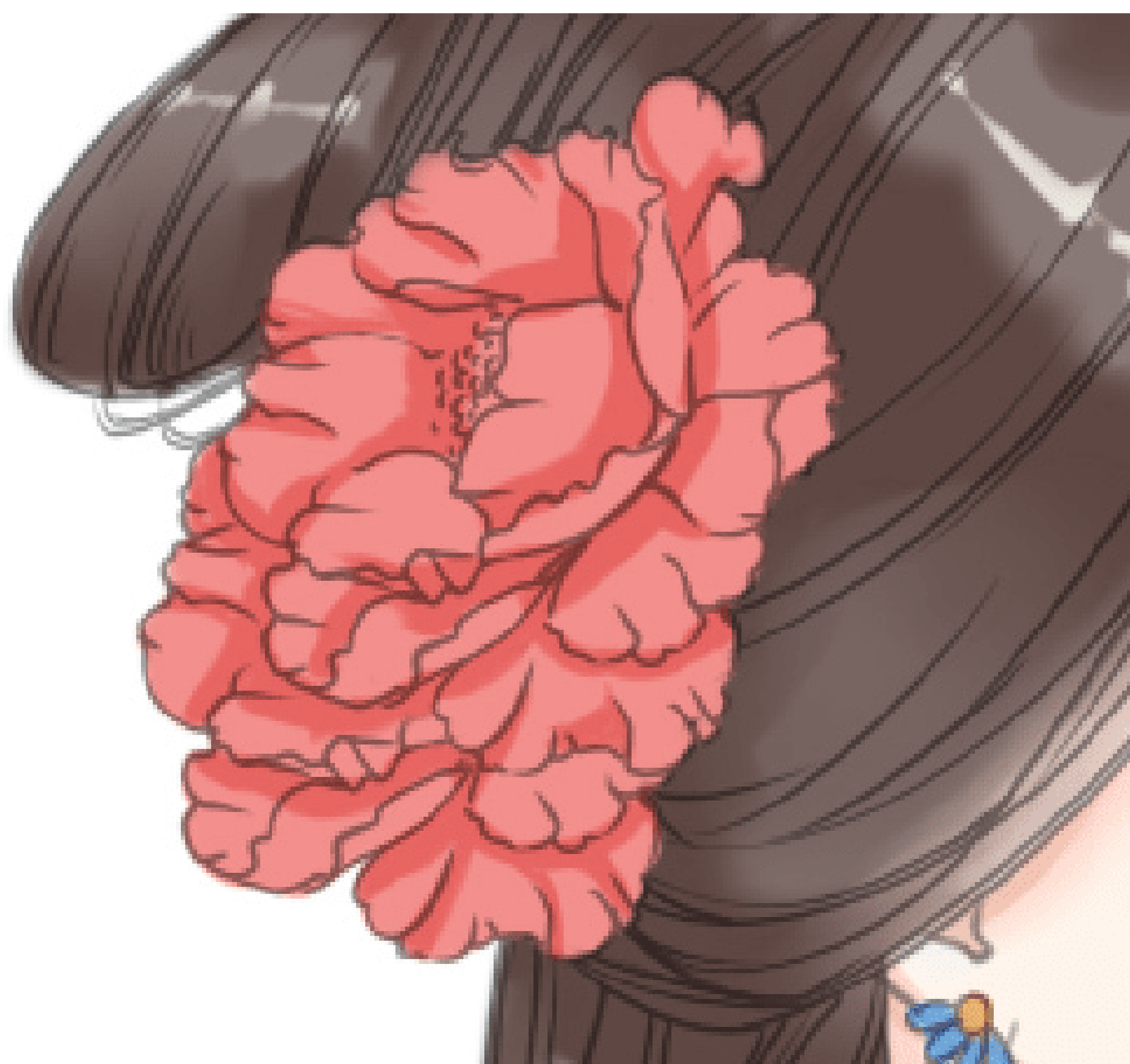




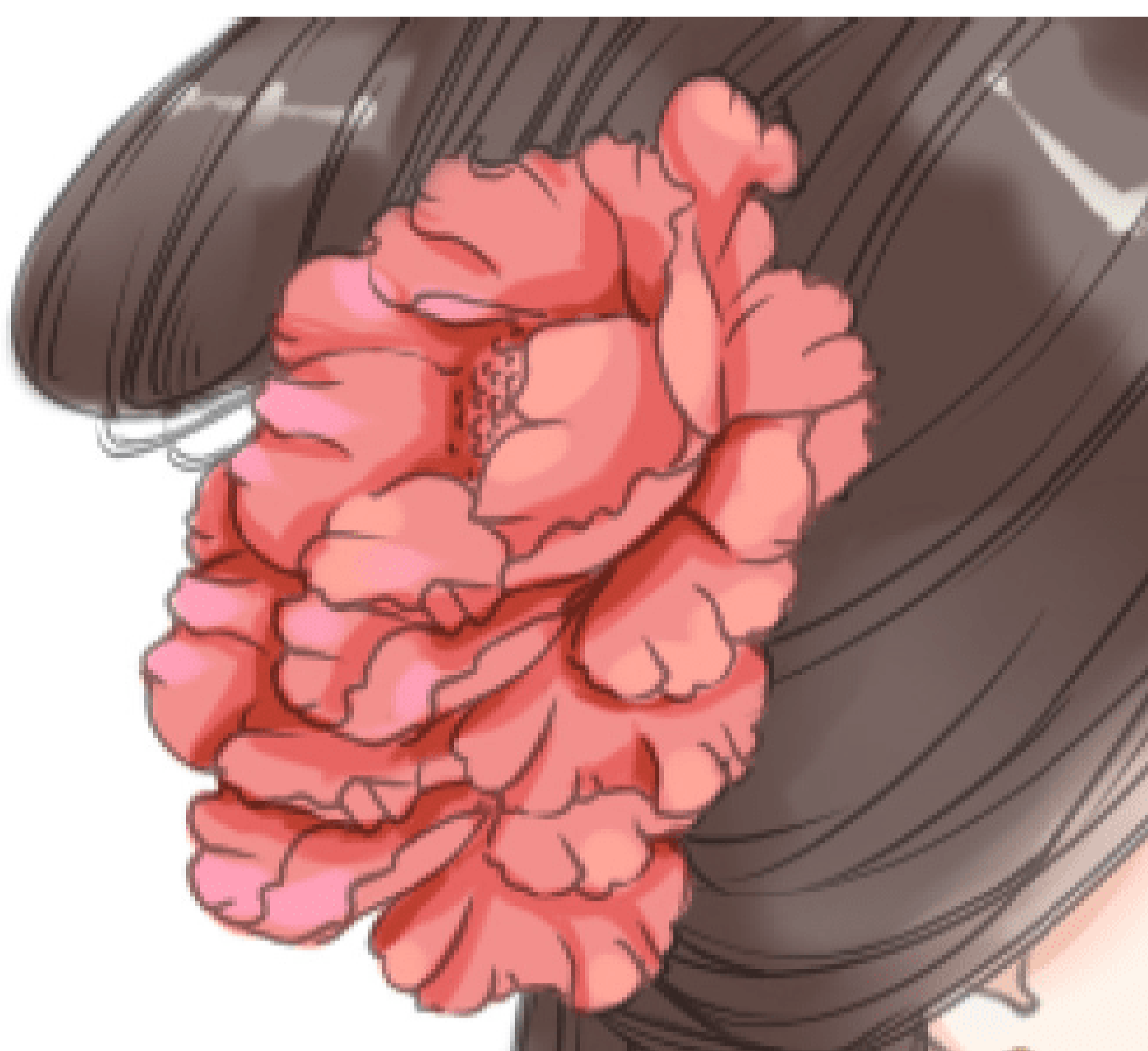
4 选择皮肤的颜色(在皮肤和头发相接的地方)，添加环境色。



11.3.6 实战——刻画饰品




1 选择比头花深的颜色给人物的头花添加阴影。




2 选择白色给花朵添加高光。



3 继续给花饰的花心用黄色点画出来，这样头花部分就完成了。







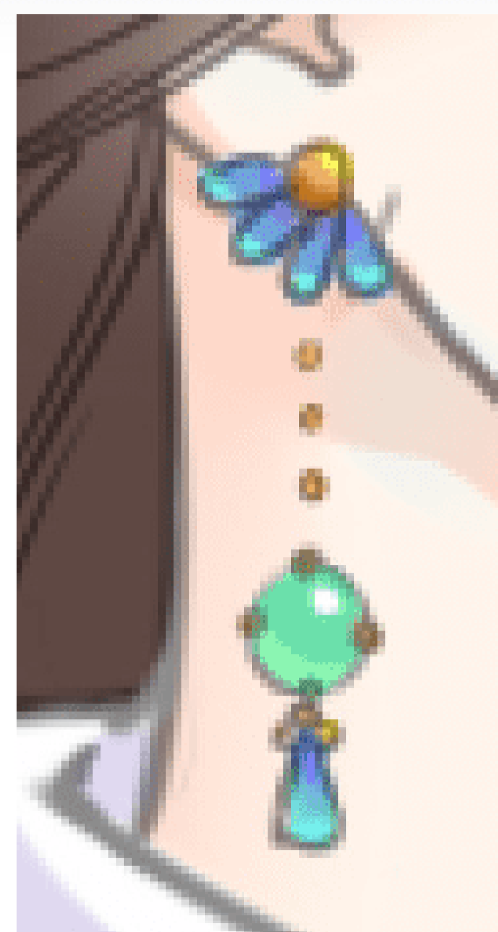


4 继续给人物头部的发饰添加阴影和反光，让发饰更加立体。



5 选择一种纯度较高的黄色做发饰的高光，展现饰品的金属光泽。



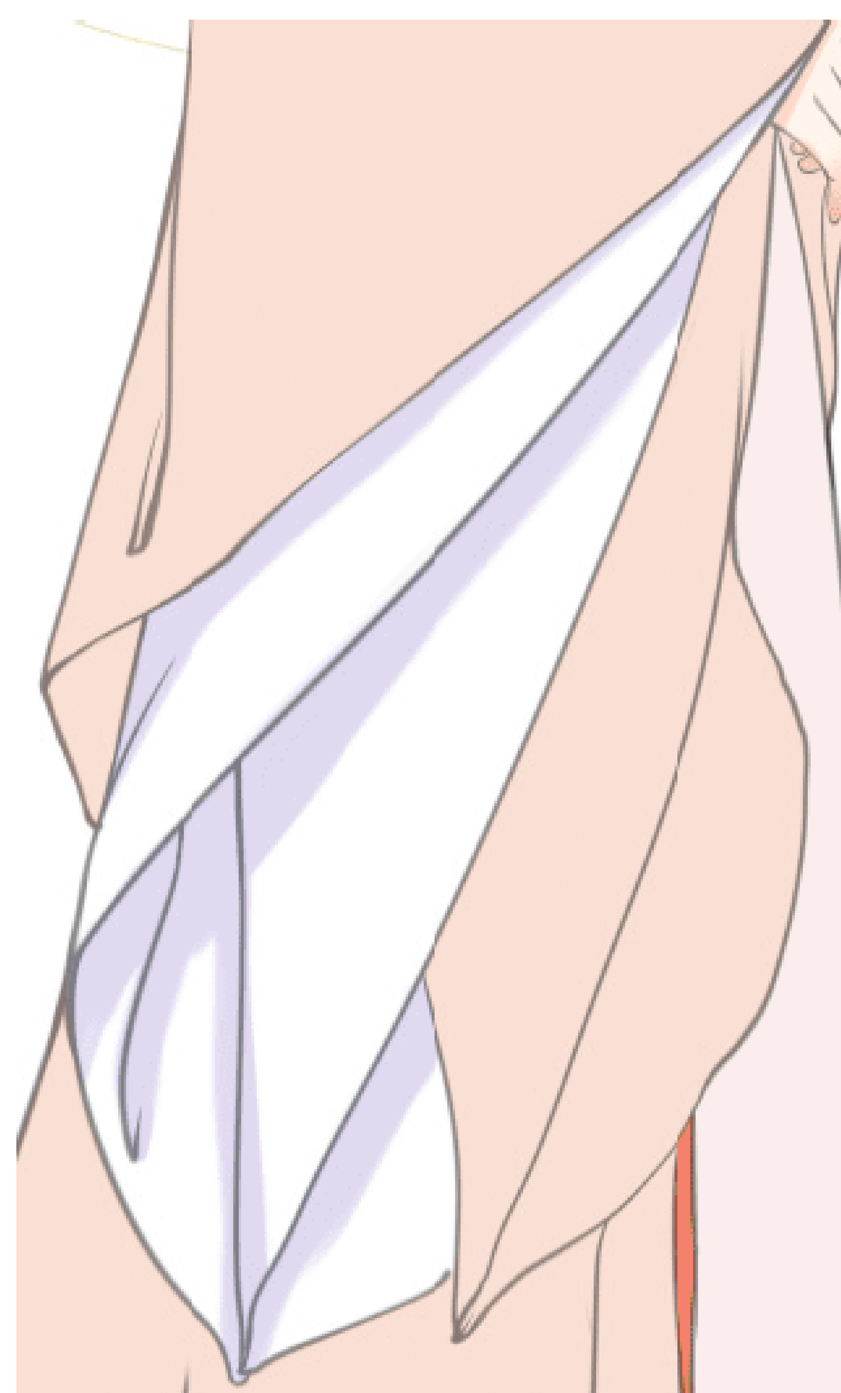


6 继续绘制出人物耳饰，让耳饰看起来更加漂亮夺目。

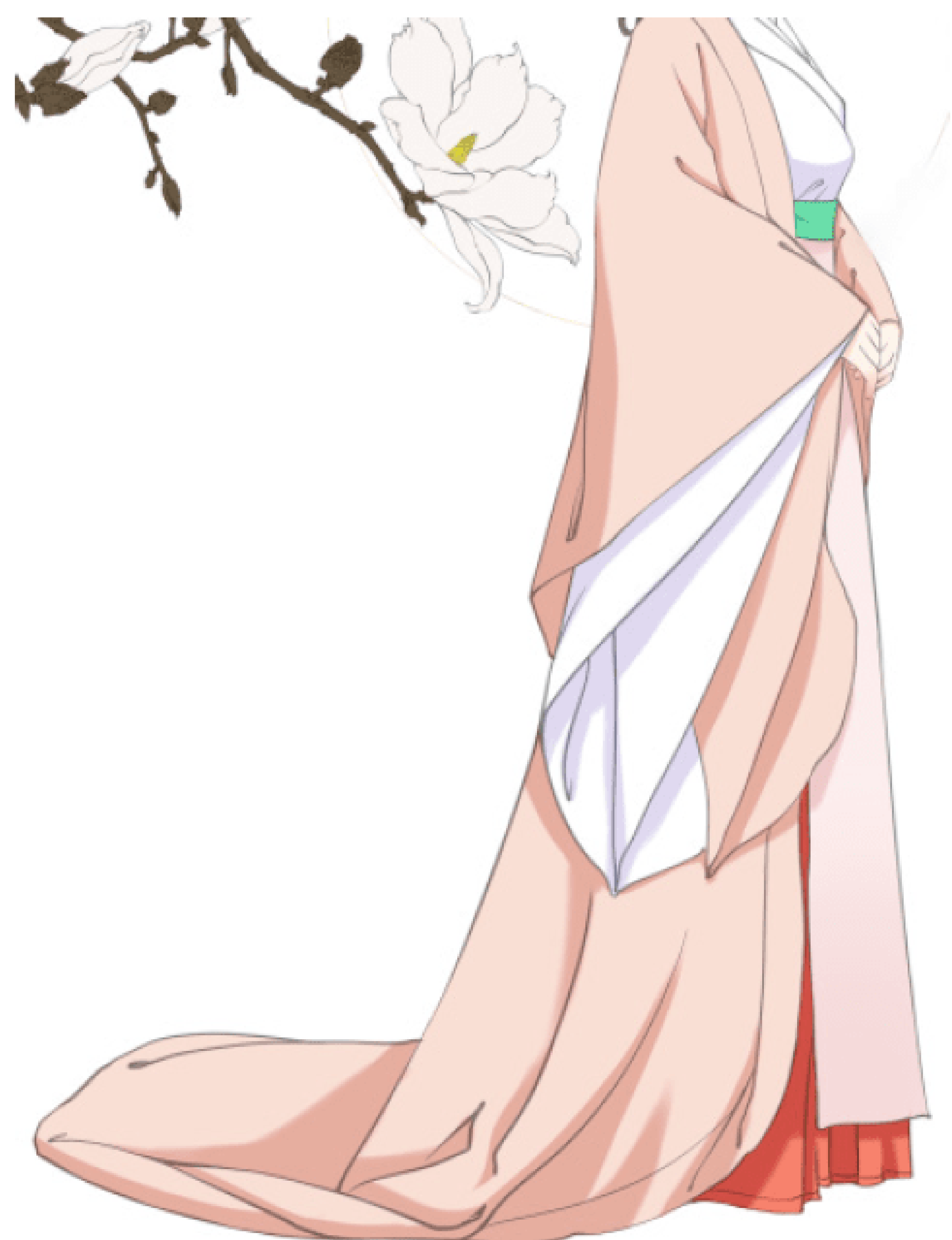


11.3.7 实战——刻画衣服





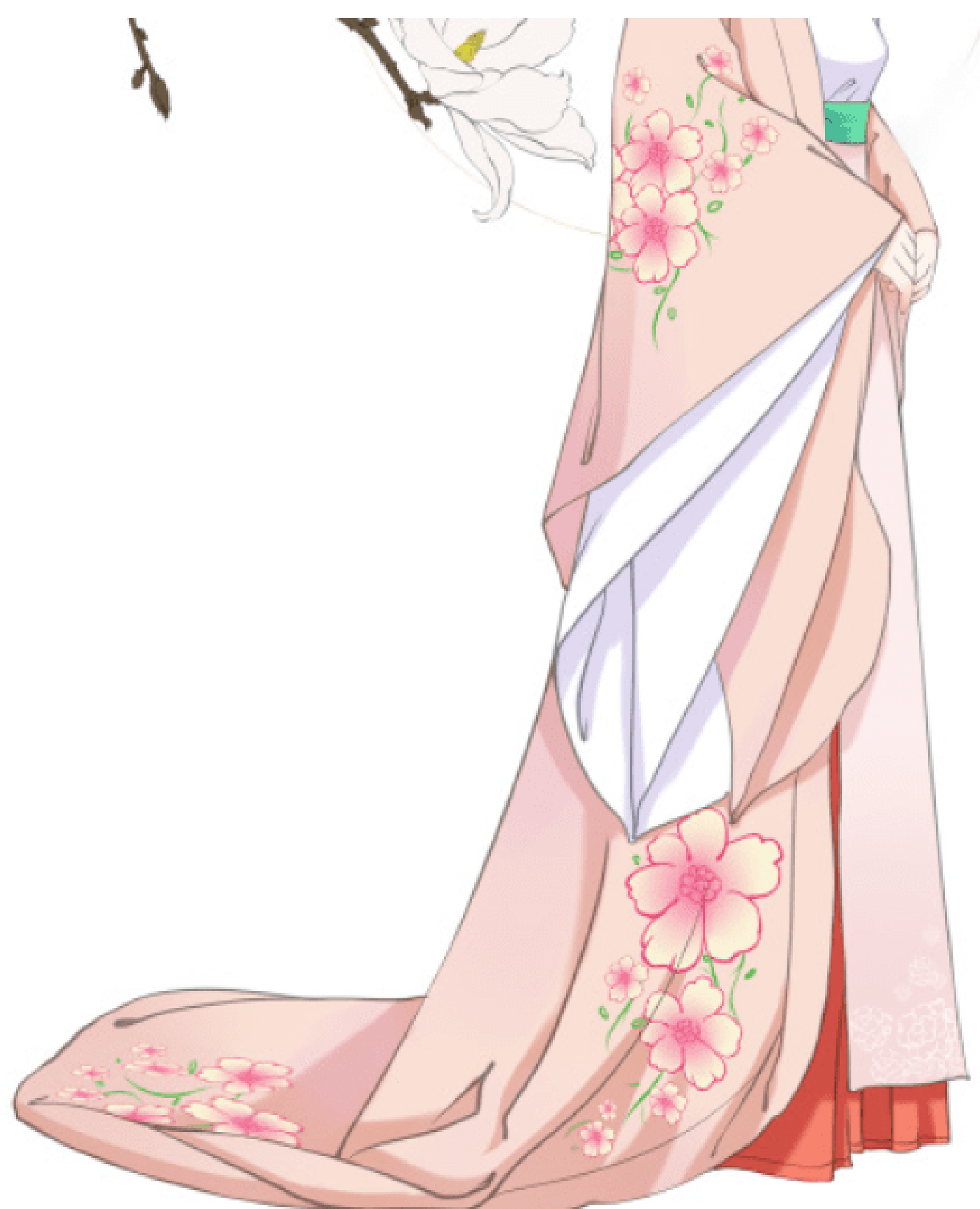
1 选择淡紫色作为里面衣服的阴影，根据光源走向按照人物的身体结构和衣服走向给衣服添加阴影效果。

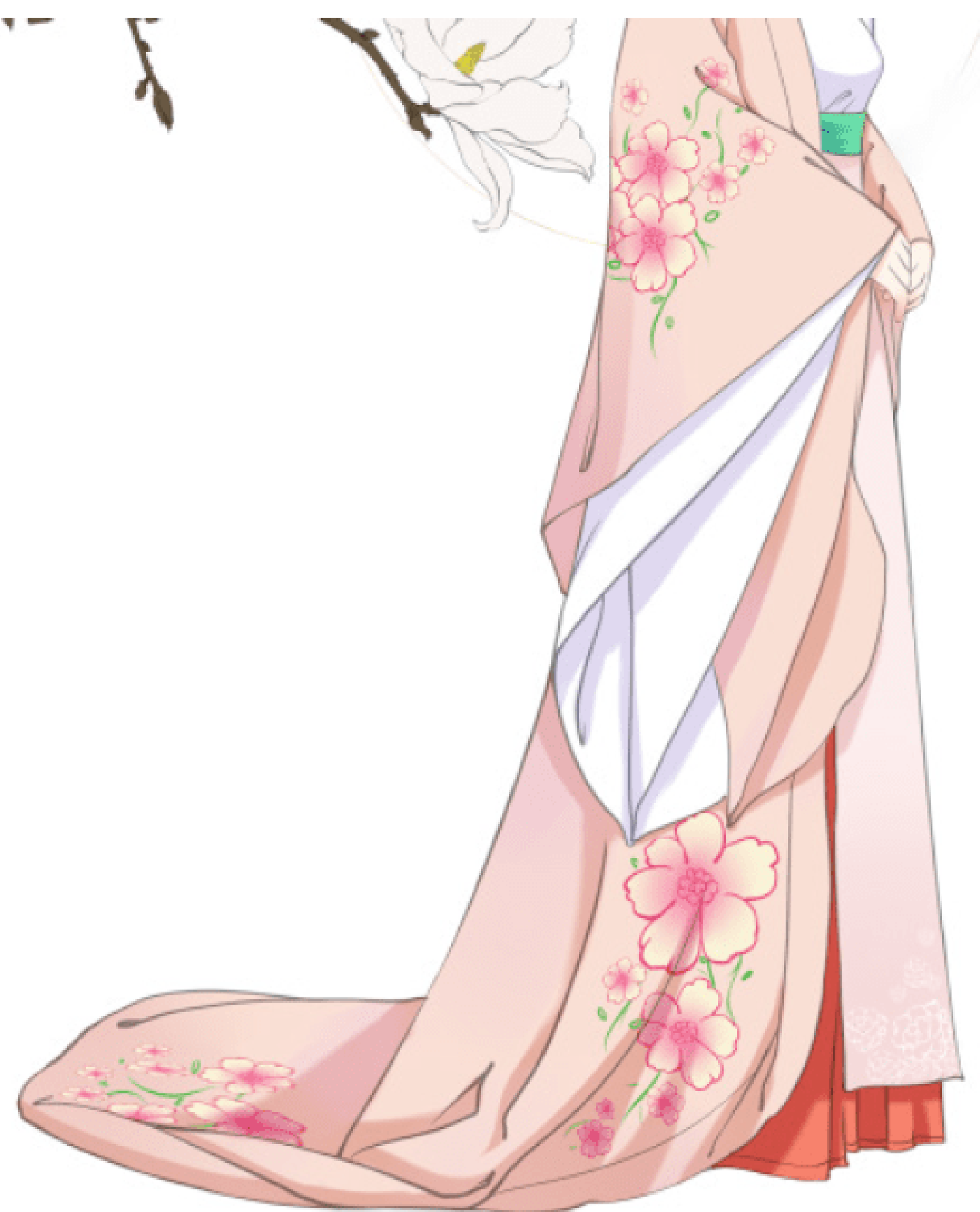




2 继续上一步，选择比衣服深一些的颜色作为阴影颜色，根据光影关系绘制出衣服的阴影效果。

3 给衣服添加环境色，让整个画面看起来更加的舒服、自然。





4 给衣服添加花纹，让衣服更加精美。

5 给花纹添加阴影，让其跟衣服相融合。



11.3.8 实战——刻画背景





1 在“玉兰树枝”图层上新建“剪贴蒙版图层”，选择更深一些的颜色给树枝添上阴影。



2 继续绘制出玉兰树的新芽，让整个树枝的颜色更加统一。





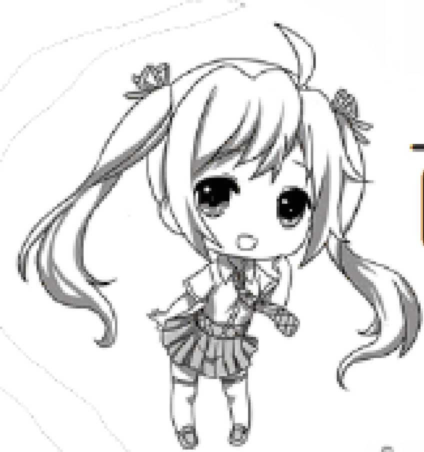
3 选择一种红色给玉兰花上色。





4 使用【水彩笔】工具将红色晕染开。









5 选择更深一些的颜色继续第二层次的刻画，像画工笔花卉一样。

6 继续晕染，让整个花朵看起来更加立体。









7 继续刻画玉兰花的细节部分，让画面看起来更加精美。

8 给玉兰花的花心添加一点深色，让其看起来更加立体。









9 为画面添加背景，我们可以自己画，也可以找适合画面的素材，这里选择的是一张淡蓝色有纹理的水彩效果做背景。

10 直接贴素材会显得画面比较单调，这时就需要继续刻画一下，用色彩的深浅表现出画面的空间感，再绘制出场景的意境来。



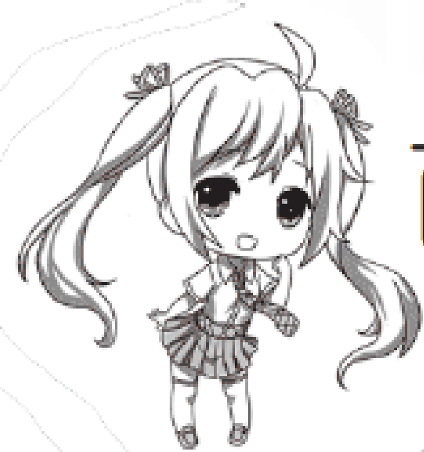
11 在人物裙摆与地面接触的地方添加阴影效果。

11.3.9　实战——最后修饰





1 对人物的头发做最后的修饰，让其看起来更加精美。



2

选择线稿层，根据人物的色彩变化给线稿添加颜色，注意要勾选【保护不透明度】选项。这样以“花前月下”为主题的绘图就完成了。一个美丽的女子静立在树下，虽然什么都没做，但是却能看出女子的温婉柔美。